¡Desbloquea el poder de tus video juegos favoritos!
Destrave o comando dos seus jogos favoritos de video!

GAME GENIE™

MANUAL DE PROGRAMACION Y LIBRO DE CODIGOS

Famosa

Indice de Juegos .... Página Siguiente
Introducir el Game Genie-Potenciador de Video-Juegos 5
Como conectar el Game Genie 6
Como conectar el Cartucho del Juego 6
Como conectar el Game Genie 7
Como sacar el Game Genie 8
Como cargar el sistema 8
Como introducir lod códigos 8
Como corregir errores 9
Como iniciar el juego 10
Problemas con los códigos 10
Guía de Averias 11
Como programar Video Juegos en casa 12
La clave de los Símbolos de los Códigos 15
Lista de Juegos .... 16 - 65
Instrucciones en Portugués 67

Si tiene algún problema con el Game Genie (TM) , llame al TELEFONO DE AYUDA DE GAME GENIE (TM) , de asistencia inmediata:

96 / 655 72 24

DIAS LABORABLES DE 18.00 A 21.00 HORAS

LOS NUEVOS CODIGOS NO ESTAN DISPONIBLES POR TELEFONO

GAME GENIE (TM) actúa sobre numerosos títulos de juegos para "Nintendo Entertaiment System ". No se pueden realizar todos los efectos al mismo tiempo, y algunos efectos no son aplicables en ciertos juegos. GAME GENIE (TM) es un producto comercializado por FAMOSA, y no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO COMPANY LIMITED.

Nintendo, Nintendo entertaiment System, NES y Control Deck son marcas registradas de Nintendo Company Limited.

Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

©1990, 1991, 1992 Lewis Galoob toys, Inc. Reservados todos los derechos. Pendiente de Patentar.
Con Licencia de CodeMasters Software Co. Ltd.

INVENTED BY CODEMASTERS™

GAME GENIE™ AND CODEMASTERS™ ARE TRADEMARKS OWNED BY CODEMASTERS SOFTWARE CO. LTD. THE TRADEMARKS ARE BEING USED PURSUANT TO A LICENSE.

JUEGO / JOGO	PAGINA
Adventures of Lolo 2™	16
Adventures of Lolo 3™	16
Arch Rivals™	16
Astyanax™	17
Bad Dudes™	17
Balloon Fight™	18
Batman™	18
Battle of Olympus™	19
Bigfoot™	19
Bionic Commando™	20
Blades of Steel™	20
Blaster Master™	20
Blue Shadow™	21
Boulderdash™	21
A Boy and His Blob™	22
Bubble Bobble™	22
Burai Fighter™	23
Captain Skyhawk™	24
Castlevania™	24
Castlevania ™ II:Simon's Quest	25
Chip'n'Dale™	25
Donkey Kong Classic™	25
Donkey Kong Jr™	26
Double Dragon™	26
Dr Mario™	27
Dragon's Lair™	27
Exitebike™	28
Faxanadu™	28
Gauntlet II™	29
Goonies II™	29
Gradius™	29
The Guardian Legend™	30
Guerrilla War™	30
Hogan's Alley™	31
Ice Climber™	31
Ikari Warriors™	31
Iron Tank™	32
Ironswords™ -Wizards&Warrior™ II	32
Isolated Warrior™	33
Ivan Ironman Stewart's Super Off-Road™	33
Jackie Chan's Action Kung-Fu™	34
Kabuki: The Quantum Fighter™	34
Kickle Cubicle™	35
Kid Icarus™	35
Knight Rider™	35
Kung Fu™	36
The Legend of Zelda™	37
Life Force™	37
Little Nemo: The Dream Master™	38
Low G Man™	38
Mario Bros™	39
Mega Man™	39
Megaman 3 ™	40
Metal Gear™	40
Metroid™	40
Mike Tyson's Punch Out™	41
Mission: Impossible™	41
The New Zeland Story™	42
North & South™	42

INDICE DE JUEGOS/INDICE DOS JOGOS

JUEGO / JOGO	PAGINA
Paper Boy™	43
Pin-Bot™	43
Pinball™	43
Popeye™	44
Power Blade™	44
Pro-Wrestling™	44
Puzznic™	45
Rad Racer™	45
RC PRO AM™	46
Robocop™	46
Rollergames™	47
Rush 'n' Attack™	47
Shadow Warriors™	48
Silent Service™	48
Snake's Revenge™	49
Snake, Rattle 'n; Roll™	49
Soccer™	50
Solar Jetman™	50
Solstice™	51
Star Wars™	52
Stealth ATF™	52
Super Mario Bros™	53
Super Mario Bros™ 2	54
Super Mario Bros™ 3	55
Teenage Mutant Ninja Turtles™	57
Teenege Mutant Ninja Turtles™ II	57
Tetris™	58
To The Earth™	59
Top Gun™	59
Top Gun™ : The Second Mission	60
Total Recall™	60
Totally Rad™	61
Werewolf: The Last Warrior™	61
Wild Gunman™	62
Willow™	62
World Cup™	63
Wrath of the Black Manta™	63
Wrecking Crew™	64
WF Wrestlemania™	64
Zelda II: The Adventures of Link™	64

Introducción al Game Genie(TM) Potenciador de Video-Juego

Con el Game Genie potenciador de video-juegos, puede programar sus video-juegos para cambiar algunas caracteristicas en el uso del juego y ello en los más populares titulos para Nintendo Entertainment System (R).

Los cambios que puede efectuar con el Game Genie no son permanentes, y desaparecen cuando se apaga la consola. Cuando esté debidamente conectado, el Game Genie no dañara nunca sus cartuchos de video-juegos o su consola de video-juegos.

Game Genie es una cajetilla de tipo cartucho que se conecta entre su cartucho de video-juego y la consola. Introduce su propia carátula en la pantalla, llamado el "Code Screen" (o "Código de Pantalla"), cuando conecta su consola. En esta pantalla, introduce códigos especiales sacados de los ejemplos relacionados en la lista que figura en este manual para modificar las caracteristicas de uso del juego (los juegos aparecen por orden alfabético, empezando en la página 16). O puede programar sus propios códigos.

Hasta tres códigos pueden introducirse al mismo tiempo. Algunos cambios de cierta relevancia pueden necesitar que se introduzca más de un código.

Antes de empezar a introducir códigos, debe conectar debidamente la unidad del Game Genie.

La Consola del Nintendo debe conectarse normalmente, siguiendo las instrucciones que vienen con ella. APAGUE LA CONSOLA ANTES DE METER LA UNIDAD DEL GAME GENIE.

Si tiene algún problema con el Game Genie(TM), llame al TELEFONO DE AYUDA DE GAME GENIE de asistencia inmediata. TEL : 96-6557224 - Dias laborables de 18 a 21 h. LOS NUEVOS CODIGOS NO ESTAN DISPONIBLES POR TELEFONO

¡LA SUCIEDAD PERJUDICA!

¡LA SUCIEDAD en las conexiones de su Consola NES(TM), de su cartucho de juego o del Game Genie(TM) pueden causar problemas a la hora de utilizar su juego!
¡Si Vd. tiene alguno de los siguientes PROBLEMAS, LIMPIANDO las conexiones de la consola, del cartucho o del juego y del Game Genie puede facilmente solucionarlos!.

- **INTERRUPCION DEL JUEGO O IMAGEN FIJA EN PANTALLA**
- **PANTALLA DEFORMADA O "PERTURBADA"**

Recomendamos el uso regular de un "KIT" (o "EQUIPO") DE LIMPIEZA tal como el NES Cleaning Kit(TM). Siga las instrucciones que vienen con el "kit".

USE EL KIT (O "EQUIPO" DE LIMPIEZA) PARA LIMPIAR LAS DOS TERMINALES (Entrada y Salida) DEL GAME GENIE.

Limpie la conexión negra utilizando el utensilio facilitado con el "Kit" de limpieza para limpiar la Consola NES. Limpie la otra terminal utilizando el utensilio facilitado para limpiar el cartucho del juego.

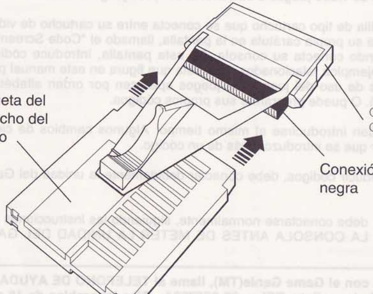
MANTENGA SU GAME GENIE(TM) LIMPIO. Guardelo siempre en la caja.
Consulte la Guía de Localización de averias en la página 11 del Libro de Códigos para más información.

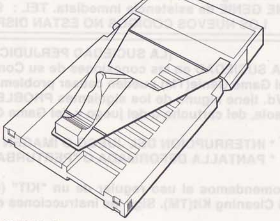
NES y NES Cleaning Kit son marcas registradas de Nintendo of América, Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

Como conectar el cartucho del juego

1) Con cuidado introduzca su cartucho de video-juego a fondo en la conexión negra del Game Genie de tal forma que el mango del Game Genie se superponga a la parte superior (etiqueta) del cartucho del juego. (Ilustraciones 1 y 2)

ILUSTRACION 1



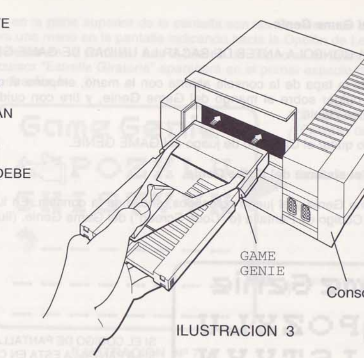


ILUSTRACION 2

Como conectar el Game Genie(TM)

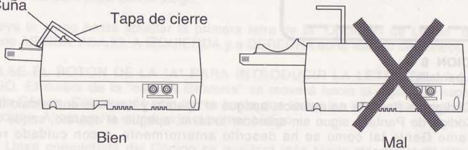
1) APAGAR LA CONSOLA ANTES DE INTRODUCIR EN ELLA LA UNIDAD DEL GAME GENIE.
2) Introduzca el Game Genie (con el cartucho del juego incorporado) dentro de la consola. EMPUÑANDO EL CARTUCHO DEL JUEGO, EMPUJE EL GAME GENIE CON CUIDADO PERO FIRMEMENTE Y HASTA EL FONDO EN LA CONSOLA HASTA QUE LA CUÑA DEL MANGO TOQUE LA TAPA DE LA CONSOLA. (ILUSTRACION 3 EN LA PAGINA SIGUIENTE).

EMPUJE FIRMEMENTE EL GAME GENIE Y HASTA EL FONDO EN LA CONSOLA, TAN DENTRO COMO SEA POSIBLE. LA TAPA DEBE CERRARSE SOBRE EL MANGO



ILUSTRACION 3

LA TAPA DEBE CERRARSE HACIA ABAJO BASTA TOCAR LA "LINEA DE CIERRE" MARCADA SOBRE EL MANGO DEL GAME GENIE (ILUSTRACIONES 4 Y 5).



ILUSTRACION 4

ILUSTRACION 5

SI LA TAPA NO TOCA LA "LINEA DE CIERRE", O SI LA TAPA DE LA CONSOLA NO SE CIERRA, SACAR LA UNIDAD DE GAME GENIE TAL COMO SE INDICA EN EL SIGUIENTE APARTADO, Y RE-INTRODUZCALA TAL COMO SE INDICA ARRIBA.

Como sacar el Game Genie

1) APAGUE LA CONSOLA ANTES DE SACAR LA UNIDAD DE GAME GENIE.

2) manteniendo la tapa de la consola abierta con la mano, empuñe el cartucho del juego, apretando su pulgar sobre el mango del Game Genie, y tire con cuidado para sacar la Unidad del Game Genie.

3) Con cuidado quitar el Cartucho de juego del GAME GENIE.

Como cargar el sistema del Game Genie

1) Con el Game Genie y el juego colocados, encienda la consola. En lugar de iniciarse el juego, verá el Código de Pantalla (o "Code Screen") del Game Genie. (Ilustración 6)

SI EL CODIGO DE PANTALLA NO APARECE, O SI LA PANTALLA ESTA EN CLANCO O PARPADEANTE, ASEGURESE DE QUE EL GAME GENIE ESTA METIDO A FONDO EN LA CONSOLA. EMPUJELO FIRMEMENTE HASTA QUE LA TABA SE CIERRE SOBRE EL MANGO.

ILUSTRACION 6
Código de pantalla

NOTA : Si el Código de Pantalla no aparece, apague el aparato y después enciendalo de nuevo. Si el Código de Pantalla sigue sin aparecer todavía, apague el aparato, saque la Unidad del Game Genie tal como se ha descrito anteriormente, y con cuidado re-introduzcala dentro de la consola.

Si el Código de Pantalla sigue sin aparecer todavía, saque el Game Genie, separe el cartucho del juego, y pruebe los dos: el cartucho del juego y la consola jugando con el juego de la forma habitual. Si los dos, el cartucho del juego y la consola funcionan entonces normalmente, reincorpore el Game Genie e intentelo de nuevo.

IMPORTANTE : Algunos juegos pueden ser incompatibles con el Game Genie(TM) y el Código de Pantalla no aparecerá.

Como introducir los Códigos

1) Para introducir los códigos, busque el título del juego en este manual y elija los códigos que desea utilizar. Acuerdese, que puede introducir hasta tres códigos al mismo tiempo, y que algunos efectos requieren más de un código.

2) Para introducir códigos en la "Pantalla-de-Códigos" ("Code-Screen"), utilice el selector en el controlador Nintendo nº 1.

Las dos lineas de letras en la parte superior de la pantalla son las Opciones de Letras que forman los códigos. Verá una mano en la pantalla indicando hacia la Opción de Letra "A" en la esquina superior izquierda de la pantalla. Las 3 hileras de espacios en blanco son las Lineas de Códigos. El cursor "Estrella Giratoria" aparecerá en el primer espacio de la Linea superior del Código. (Ilustración No. 7)

ILUSTRACION Nº 7

NOTA : Si Vd. está utilizando un controlador especial y está teniendo dificultad en introducir los códigos del Game Genie, utilice el controlador que viene con su consola Nintendo* para introducir los códigos, y después sustituirlo por el control con luz, enchufela en "Puerto"2 y su control en "Puerto"1. Utilice el controlador para introducir códigos y la pistola con luz para jugar con el juego.

3) Mueva la mano hasta apuntar la primera letra de la "Opciones de Letras" del código pulsando ARRIBA, ABAJO, A IZQUIERDA y a DERECHA en el mando de control.

4) PULSE EL BOTON DE LA "A" PARA INTRODUCIR LA LETRA EN LA LINEA DE CODIGO. El cursor de la "estrella Giratoria" se moverá hacia el siguiente espacio de la Linea de Código. Continue de esta forma hasta que todas las letras del código hayan sido introducidas. Ahora ya ha introducido el primer código,

5) La Linea completada del Código se quedará más ténue y la "Estrella Giratoria" se desplazará hacia el primer espacio de la siguiente Linea de Código".

6) Repita este procedimiento para introducir tres códigos, si lo desea.

Como corregir Errores

1) Si comete un error e introduce una letra equivocada, pulse el botón "B" para borrar la última letra introducida. Después introduzca la letra correcta tal como se describe en el 3er. y 4º párrafo del apartado anterior.

2) O, puede desplazar el cursor (la "Estrella Giratoria") hacia alguna letra introducida anteriormente en las Lineas de Código moviendo la mano hacia abajo en dirección a la Linea de Código, apuntando la mano a la letra que desea cambiar, y pulsando el botón "A". La letra que desea sustituir se destacará con mayor luminosidad. Después puede introducir una nueva letra volviendo la mano hacia la Letra deseada de la Selección y apretando "A" de nuevo. Repita este procedimiento para cambiar cualquier otra letra ya introducida.

3) Para volver al espacio en donde estaba en la Linea de Código, vuelva la mano hacia el espaciado, pulse "A" para iluminar el espacio, y entonces vuelva la mano hacia las Opciones de Letras para seguir introduciendo códigos.

Para empezar la partida

CUANDO TODOS LOS CODIGOS DESEADOS HAN SIDO INTRODUCIDOS, COMPRUEBELOS DOS VECES PARA ASEGURARSE DE QUE HAN SIDO INTRODUCIDOS CORRECTAMENTE. Después pulse "Start" en el controlador para empezar la partida. La primera pantalla del juego aparecerá normalmente. Proceda a jugar con el juego como de costumbre, según las instrucciones que vienen con él.
Para volver a la Pantalla de Códigos del Game Genie desde la pantalla del juego en cualquier momento, apague la consola y después enciendala de nuevo.
Si desea jugar con el juego de nuevo y mantener los códigos en función, simplemente pulse "Reset".
Si desea jugar con el juego normalmente sin que intervenga ningún código, no necesita quitar la unidad del Game Genie. Unicamente pulse "Start" sin códigos introducidos en la Pantalla de Códigos.

Si tiene problemas con los Códigos...

Se han efectuado todos los esfuerzos posibles para probar y verificar cada código mencionado en este libro.
Sin embargo, es posible que algún código o combinación de códigos pueda causar efectos indeseables en algún momento de la partida. Si ocurriese esto, no dañará sus juegos o su consola.
Simplemente apague su consola y vuelvala a encender de nuevo para volver a las Pantalla de Códigos.
* Compruebelo dos veces para estar seguro de que ha introducido los códigos correctamente.
* Si el problema ocurre cuando se utiliza un código simple, introduzca un código diferente.
*Si el problema ocurre cuando se usa una combinación de códigos, intente introducirlos en un orden diferente o intente una nueva combinación de códigos.

Si tiene algún problema con el Game Genie(TM), llame al teléfono de AYUDA GAME GENIE de asistencia inmediata : TEL: 96-6557224 - Días laborables de 18 a 21 horas

* Si se introducen contraseñas y códigos del Game Genie al mismo tiempo puede causar problemas en algunos juegos.
* Ponga en marcha el juego de nuevo.
Si se encuentran con un código o con una combinación de códigos que causa una interrupción o cualquier otro efecto indeseable en el juego, por favor escribanos a la dirección que se indica más abajo. Asegurese de mencionar su nombre, edad, dirección y número de teléfono, junto con el código(s) que le cause(n) problemas y una breve descripción del problema. Sus observaciones nos pueden ayudar a mejorar futuras ediciones del Libro de Códigos.

FAMOSA
San Antonio, 8
03430 - ONIL (ALICANTE)

Guía de localización de averías

ASEGURESE DE QUE HA METIDO EL GAME GENIE HASTA EL FONDO DENTRO DE LA CONSOLA TAN ADENTRO COMO DEBE ESTAR. LA TAPA DE LA CONSOLA DEBE CERRARSE SOBRE EL MANGO. ESTA ES LA 1´ CAUSA DE PROBLEMAS INCLUYENDO AUSENCIA DE IMAGEN. PARPADEO DE LA PANTALLA, AUSENCIA DE PANTALLA DE CODIGO.

PROBLEMA: Bloqueos de juegos, paros o interrupciones. REMEDIO:
* LIMPIE LOS CONTACTOS METALICOS DE LAS CONEXIONES DE LA CONSOLA, DEL GAME GENIE Y DEL CARTUCHO DEL JUEGO UTILIZANDO UN KIT DE LIMPIEZA COMO EL "NES CLEANING KIT *".
* Problema de código. NO DAÑARA EL JUEGO. Apague, encienda y reintroduzca los Códigos. Si esta utilizando un código simple, elija otro código. Si está utilizando 2 o 3 códigos, introduzcalos en un orden diferente, o intente una combinación diferente de códigos.

PROBLEMA: Ausencia de imagen. REMEDIO:
* ASEGURESE DE QUE EL GAME GENIE ESTA METIDO TAN ADENTRO COMO DEBE ESTAR.
* LIMPIE LOS CONTACTOS METALICOS DE LAS CONEXIONES DE LA CONSOLA, DEL GAME GENIE Y DEL CARTUCHO DEL JUEGO UTILIZANDO UN KIT DE LIMPIEZA COMO EL "NES CLEANING KIT *".
* Asegurese de que la TV y la consola Nintendo * estân enchufadas.
* Asegurese de que la TV y la consola están encendidas.
* Asegurese de que la TV y la consola están correctamente conectadas. Remitase a las instrucciones de NES*.
* Asegurese de que el interruptor del Canal 3/4 de la consola está colocado correctamente. Remitase a las instrucciones de NES *.
* Saque el Game Genie, introduzca el cartucho del juego y pruebe la operación normal entre juego y consola. Si el problema ocurre sin el Game Genie remitase a las instrucciones de NES.

PROBLEMA: La Pantalla de Códigos del game Genie * no aparece. REMEDIO:
* ASEGURESE DE QUE EL GAME GENIE ESTA METIDO TAN ADENTRO COMO DEBE ESTAR.
* LIMPIE LOS CONTACTOS METALICOS DE LAS CONEXIONES DE LA CONSOLA, DEL GAME GENIE Y DEL CARTUCHO DEL JUEGO UTILIZANDO UN KIT DE LIMPIEZA COMO EL "NES CLEANING KIT".
* Apague la consola y después enciendala de nuevo.
* Saque el Game Genie y vuelva a introducirlo firmemente dentro de la consola. La tapa de la consola debe cubrir el mango del Game Genie hasta la "Linea de Cierre". (Ver pag. 7).
* Saque el Game Genie, separe el cartucho del juego del Game Genie y con cuidado pero firmemente vuelva a conectar. Vuelva a introducir el Game Genie en la consola.
* Saque el Game Genie, introduzca el cartucho del juego en la consola y pruebe a efectuar la operación normal de juego y consola. (Ver "Ausencia de Imagen", más arriba).

PROBLEMA: AUSENCIA DE IMAGEN O DE PANTALLA DE CODIGO DE VEZ EN CUANDO. SOLUCION:
* El juego puede ser incompatible con el Game Genie. Juegue con otro juego.
* LIMPIE LOS CONTACTOS METALICOS DE LAS CONEXIONES DE LA CONSOLA, DEL GAME GENIE Y DEL CARTUCHO DEL JUEGO UTILIZANDO UN KIT DE LIMPIEZA COMO EL "NES CLEANING KIT".
* Conexiones incorrectas del Game Genie, del cartucho del juego y/o de la consola. Repita los procedimientos de conexión.

PROBLEMA : Dificultad al meter el Game Genie en el cartucho del juego. SOLUCION:
* Esto es normal, especialmente cuando el Game Genie es nuevo, y NO DAÑARA EL CARTUCHO DE JUEGO.

PROBLEMA : Ruido de "Chirrido" al meter el Game Genie dentro de la Cámara de la consola. REMEDIO:
* Esto es normal, especialmente cuando el Game Genie es nuevo, y NO DAÑARA LA CONSOLA.

PROBLEMA : Dificultad al meter el Game Genie en la Cámara de la consola. SOLUCION:
* ESTO ES NORMAL, EMPUJE EL GAME GENIE FIRMEMENTE DENTRO DE LA CONSOLA. DESPUES DE VARIAS VECES, LE COGERA EL TRUCO.

PROBLEMA : Efecto no proyectado que no interrumpe el juego.. SOLUCION :
* Problema de código. NO DAÑARA EL JUEGO o bien continúe jugando o apague y vuelva a introducir los códigos. Si está utilizando un código sencillo, elija otro código. Si está utilizando 2 o 3 códigos, introduzcalos en un orden diferente, o intente una combinación diferente de códigos.∆8

Como Programar sus Propios Códigos

Los códigos puestos en la lista de este manual le dan una idea del tipo de efectos que Vd. puede crear programando sus propios códigos para potenciar su partida de juego y disfrutar más.
Cuando se ponga a programar sus propios códigos, tenga en mente las directrices siguientes:
* La manera más fácil de programar sus propios códigos es de efectuar ligeros cambios en los códigos ya existentes. En el apartado siguiente, hay unas sencillas tablas que le muestran como cambiar los códigos de muestra en el manual para crear los efectos que le plazcan..
* Si efectúa sencillos cambios en los códigos ya existentes, es mejor dejar el mismo número de letras en el código.
* Puede Vd. también programar códigos utilizando letras elegidas al azar . Los mejores resultados se obtienen cuando Vd. compone códigos de 6 letras.
* Si se utilizan 3 códigos al mismo tiempo hace que sea más probable lograr un efecto, pero es la forma más difícil de programar códigos al azar, ya que es más difícil de saber qué código es el que está produciendo el efecto obtenido.
* La mayoría de los códigos de la misma longitud tendrán algún efecto, pero frecuentemente será un cambio tan pequeño que no notará ninguna diferencia. Deberá intentar numerosos códigos al azar antes de conseguir un efecto interesante.
* Si encuentra un código al azar que tenga un efecto interesante, después trate de cambiarlo utilizando las técnicas de programación expuestas en el apartado siguiente. De esta forma tiene más probabilidades de acertar un efecto realmente bueno.

Su éxito en la programación de un código dependerá mucho de la suerte. ¡Siga intentándolo! Desde luego, algunos de los efectos que podrá crear no le gustarán . Casi cualquier efecto es posible- bueno, malo, interesante, fastidioso, divertido, o simplemente completamente ridículo-.

Si algún código que programe interrumpe la partida, o causa un efecto no deseado, apague simplemente el aparato y vuelva a encenderlo de nuevo, y después programe diferentes códigos para jugar.

Como Programar

Hay dos métodos básicos utilizados para programar sus propios códigos cambiando los códigos existentes.

Utilizando el Método #1, cambia o bien la primera o la segunda letra del código. Utilizando el Método #2, cambia o bien la primera o la última letra del código.

Puede también combinar los dos métodos si lo desea.

El Método #1 y el Método #2 actúan mejor en los códigos simples, cuando el efecto del código que desea cambiar contiene números (por ejemplo, número de vidas, número de balas, número de armas, número de segundos o de minutos en el marcador).

La mejor manera de proceder es de apuntar el código original, buscar las opciones en las tablas indicadas a continuación, y después anotar todas la variaciones debajo del código original. De esta forma, puede volver al Game Genie (TM) con su propia lista de códigos para probar.

Recuerde: Si algún código que ha programado Vd. interrumpe el juego o causa un efecto no deseado, no tiene más que apagar y encender de nuevo, y después programe códigos diferentes para jugar.

Método #1

Utilizando el Método #1 cambia, o bien la primera, o la segunda letra del código original. Primero trate de cambiar la primera letra y anote el nuevo código. Después trate de cambiarla segunda. Después trate las dos, primera y segunda, al mismo tiempo.

Como usar las tablas: Encuentre la letra que quiere cambiar en una de las tablas. Después sustituya una de las otras letras en la misma tabla.

Cuanto más distancia exista entre las dos letras en la tabla, mayor será el cambio del efecto. Por ejemplo, en la Tabla 1, cambiar A por Y, dará una diferencia mayor que cambiar A por Z. En la Tabla 2, cambiar V por O dará una diferencia mayor que cambiar V por S.

Tabla 1 A P Z L G I T Y

EJEMPLO: Si la primera o la segunda letra del código es P, puede cambiarla por A, Z, L, G, I, T, o Y. ¡Pruébelas todas!

Tabla 2 E O X U K S V N

EJEMPLO: Si la primera o la segunda letra del código es U, puede cambiarla por E, O, X, K, S, V, o N. ¡Pruébelas todas!

EJEMPLOS DEL METODO # 1 : Ejemplo del Código 6 del Game Genie (TM) para el Juego Super Mario Bros (TM) es A P Z L G K, el cual permite a Mario (TM) saltar más alto cuando no está corriendo. Utilizando el Método #1, busque la primera letra (A) en las tablas. En la tabla1 , encuentra la A. Una de las letras que puede sustituir por A es L.

Código original A P Z L G K   Utilizando la Tabla 1 L P Z L G K

Después busque la segunda letra, P. Vd. encontrará P en la tabla 1 también. G es una de las letras que puede sustituir por P.

Código original A P Z L G K   Utilizando la Tabla 1 A G Z L G K

Intente combinar estos dos últimos ejemplos. ¡ Ya verá lo que consigue!

Super Mario Bros. y Mario son marcas registradas de Nintendo Company Ltd.

El ejemplo del Código 3 del Game Genie (TM) para el juego Snake, Rattle 'N' Roll (TM) es: E P N N V X T T, el cual le permite ralentizar el marcador del tiempo. Utilizando el Método #1, busque la primera letra , E, en la Tablas. En la Tabla 2, encuentra la E. Una de las Letras que puede sustituir por E es X.

Código original E P N N V X T T   Utilizando la Tabla 2 X P N N V X T T

Después busque la segunda letra, P. Encuentra la P en la Tabla 1. Z es una de la letras que puede sustituir por P.

Código original E P N N V X T T   Utilizando la Tabla 2 E Z N N V X T T

Intente combinar los dos últimos ejemplos. ¡Ya verá lo que consigue !

Snake, Rattle 'n' Roll es una marca registrada de Nintendo Company Ltd.

Método # 2

En el Método 2, Vd. cambia la primera o la última letra del código original. Primero intente cambiar la primera letra. Después intente cambiar la última. Después intente cambiar las dos, la primera y la última al mismo tiempo.

Como usar la tabla : Encuentre la letra que quiere cambiar en la tabla y cambiela por la letra situada a la derecha.

Tabla 3

A puede ser cambiada por E	G puede ser cambiada por K
E puede ser cambiada por A	K puede ser cambiada por G
P puede ser cambiada por O	I puede ser cambiada por S
O puede ser cambiada por P	S puede ser cambiada por I
Z puede ser cambiada por X	T puede ser cambiada por V
X puede ser cambiada por Z	V puede ser cambiada por T
L puede ser cambiada por U	Y puede ser cambiada por N
U puede ser cambiada por L	U puede ser cambiada por Y

EJEMPLOS: Si la primera letra del código es O, puede cambiarla por P. Si la última letra del código es Y, puede cambiarla por N.

EJEMPLOS DE METODO #2 : Vuelva al ejemplo del Game Genie en Código 6 para el Juego Super Mario Bros * , A P Z L G K. Si busca la primera letra A, ve que A puede ser cambiada por E.

Código original A P Z L G K Utilizando la Tabla 3 E P Z L G K

Mirando arriba la última letra, K, verá que K puede ser cambiada por G.

Código original A P Z L G K Utilizando la Tabla 3 E P Z L G G

Trate de combinar estos dos últimos ejemplos. ¡Vea lo que consigue!.

Y, utilizando los dos métodos #1 y #2, puede intentar un código tal como :

Código original A P Z L G K , Utilizando los 2 métodos Z P Z L G G.

¡A ver si puedes adivinar cómo se llego a esto!

Super Mario Bros es una marca registrada de Nintendo of America Inc.

Volvamos al ejemplo del Código 3 del Game Genie * para el Juego Snake, Rattle "N" Roll *, E P N N V X T T . Busque la última letra T. Vera que T puede ser cambiada por V.

Código original E P N N V X T T Utilizando la Tabla 3 E P N N V X T V.

¡Recuerde, programar es un arte que requiere mucha paciencia, experimentando pruebas y errores!. Las técnicas no funcionarán con todos los códigos, pero siga probando hasta que descubra un código que funcione. Por supuesto, los métodos que hemos descrito no son los únicos que pueden actuar. ¡Sientase libre de inventar sus propias técnicas de programación!.

Hay numerosos tipos de códigos que puede usar para cambiar las características de los juegos utilizando el Game Genie (TM) Potenciador de video juegos. Para dar una referencia rápidamente, busque en esta página el símbolo correspondiente al tipo de código que quiere usar. Después vuelva a las listas de códigos de juegos en las páginas siguientes (los juegos aparecen por orden alfabético) y fijese en el símbolo que aparece junto al código o códigos correspondientes.

Munición

Energia Alimentos Combustible

Prórrogas Extra Créditos

Incapacidad Desventaja

Vidas infinitas

Invencibilidad Protección

Guarda armas Equipos Poderes

Vidas

! Mágico !

Entrada de dinero Moneda

Mega energia (A veces infinitas)

Super Mega Energia

Velocidad

Super vuelo

Super Mega Salto

Cronómetro

Equipo Armas

Desvio de mundos Niveles y fases

Categorias misteriosas Extranas Especiales de desafio

ADVENTURES OF LOLO 2 (TM)

¡Su amiguito Lolo puede iniciar el juego con unos cuantos trucos mágicos guardados utilizando los códigos 5 y 6 del LOLO. Puede también usar el código 7 del LOLO para estar seguro de que nunca perderá sus disparos mágicos - el juego olvidará cuantos disparos ha utilizado, así efectivamente dispone de infinitos disparos!.

LOLO CODIGO	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	GZKPOLVG	Vidas infinitas
2	PEVOSPIA	Empiece con 1 vida
3	ZEVOSPIE	Empiece con 10 vidas
4	YEVOSPIE	Empiece con 15 vidas
5	ZAXPEZAA	Empiece con 2 tiros mágicos
6	GAXPEZAA	Empiece con 4 tiros mágicos
7	GZXZKPVG	No pierda nunca las balas mágicas
8	GEKONPAA	Empiece con el mundo 5
9	PEKONPAE	Empiece con el mundo 10
10	TEKONPAE	Empiece con el mundo 15
11	LOKONPAA	Empiece con el mundo 20
12	AOKONPAE	Empiece con el mundo 25
13	IOKONPAE	Empiece con el mundo 30

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos - puede introducir hasta TRES códigos separados de LOLO al mismo tiempo.

"Adventures of Lolo 2" es una marca registrada de HAL, America, Inc.

JUEGO THE ADVENTURES OF LOLO 3 (TM).

Sólo hay un código para Las Aventuras de Lolo 3, ¡pero vaya código! Lolo (TM) o Lala (TM) tienen infinitos Super - Disparos.

Una vez consiga los Super - Disparos tendrá una Fuente Infinita de los mismos hasta que se traslade a una nueva pantalla.

LOLO CODIGO	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SXOASZVG	Disparos infinitos

Adventures of Lolo 3 y sus características son marcas registradas de Hal Laboratory, Inc.

JUEGO ARCH RIVALS (TM)

OK aficionados al Baloncesto, disponemos de unos cuantos códigos para potenciar su juego. El mejor código es en definitiva el código ARCH, el cual permite una velocidad mayor cundo se desplaza a izquierda o derecha. Para una buena defensa pruebe el código ARCH.

ARCH CODIGO	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	ALKUKZGU	Más duración para el tiempo de juego.
2	ZLKUKZGL	Menos duración para un tiempo de juego.
3	ATOOAPAZ + AVEPIPAZ	Corra más rápido sin la pelota.
4	IZEOTPGA + IZSPGPGA	Super velocidad

Recuerde que puede recoger y mezclar los códigos. Puede entrar a TRES códigos diferentes al mismo tiempo.

ARCH RIVALS es una marca registrada de Midway Manufacturing Company con licencia a Acclaim Etertainment, Inc.

JUEGO ASTYANAX (TM)

Muchos códigos de Game Genie (TM) para el divertido juego de Astyanax - para tener una ventaja grande ¿por qué, para empezar, no selecciona triples vidas, un aumento de potencia de sus armas y la posibilidad de guardar sus armas después de morir? ¡Con los Códigos ASTY 6, 9 Y 10 podrá conseguir todo esto!.

CODIGO ASTY	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AUEKGUAP	Energía infinita de hechiza.
2	SZUGTISA	Energía vital infinita.
3	AZUAVZGO	Energía doble de hechizo y vital.
4	AEXEKGZA + AAKAXZZA	Empiece con 1 vida.
5	IEXEKGZA + IAKAXZZA	Empiece con doble vida.
6	AEXEKGZE + AAKAXZZE	Empiece con triple vida.
7	PAUEKZAA	Empiece con Hechizo de Descarga..
8	ZAUEKZAA	Empiece con Hechizo de amarre.
9	GPUAXZGA	Empiece con potencia adicional de arma.
10	SZUGEUVK	Guarde sus armas después de muerte.

¡Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos! Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez, o un código doble (por ejemplo, el código ASTY 6) con otro sencillo (por ejemplo, el código ASTY 3).

Astyanax es una marca registrada de Jaleco USA, Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO BAD DUDES (TM).

¡Tiene que ser malo para jugar a Bad Dudes (TM)! Si no es lo suficientemente malo, a lo mejor le hará falta el Código BAD 5. Si no es nada malo, necesitará el Código BAD 7.

Bueno, en serio, si ya juega razonablemente bien al juego de Bad Dudes, pruebe jugando con el Código BAD 6 para que tenga una buena probabilidad de sobrevivir.

CODIGO BAD	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SZNKASVK	Vidas infinitas.
2	GXOKASVK	Prórrogas infinitas.
3	PENXYZLA	Empiece con 1 vida y 1 prórroga.

4	TENXYZLA	Empiece con vidas dobles y prórrogas dobles.
5	PENXYZLE	Empiece con vidas y prórrogas triples.
6	PESAIYIE	Saque energía doble de las bebidas.
7	APEETPEY	Conviértase en invencible.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos de Game Genie (TM) a la vez.

Bad Dudes es una marca registrada de Data East USA, Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO BALLOON FIGHT (TM)

Aqui tiene unos cuantos códigos para potenciar este juego brillante. Además del código usual de vidas infinitas, tenemos un puñado de desvíos de niveles y un par de códigos interesantes (pruebe los Códigos LOON 5 Y 6).

CODIGO LOON	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SUNNIZVI	Vidas infinitas.
2	AENYPPZA	Empiece con 1 vida.
3	IENYPPZA	Empiece con 6 vidas.
4	AENYPPZE	Empiece con 9 vidas.
5	PEUYTLZA	Empiece con sólo un globo.
6	AVXTNYKA	Los globos no pueden explotarse.
7	GENNIPAA	Empiece en el nivel 5 - sólo 2 jugadores.
8	PENNIPAE	Empiece en el nivel 10 - sólo 2 jugadores.
9	TENNIPAE	Empiece en el nivel 15 - sólo 2 jugadores.

Balloon Fight es una marca registrada de Nintendo of America Inc.

JUEGO BATMAN (TM)

Para el juego de Batman (TM), además de todos los códigos normales de Game Genie (TM) para cambiar el número de vidas (¡y pensaba que era invencible!), tenemos otros códigos interesantes. Puede utilizar el código BAT 2 y 8 juntos. ¡Suerte!.

CODIGO BAT	SE INTRODUCE...	EFECTO ...
1	SZUGGTVG	Vidas infinitas
2	AEESKGZA	Empiece con 1 vida
3	IEESKGZA	Empiece con 6 vidas
4	AEESKGZE	Empiece con 9 vidas
5	GEEPOTPA	Energía adicional si se recoge un corazón.
6	GZNOUGST	Balas infinitas en la recogida
7	GPSPXVZA	Se dobla la cantidad normal de balas en una recogida.
8	IASPXVZA	La mitad de las balas normales en la recogida.

Batman es una marca registrada de DC Comics Inc. Es utilizada por Sun Corporation of America bajo licencia.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO BATTLE OF OLYMPUS (TM)

Puede probar algunos códigos interesantes aquí. El código OLY 1 hará el juego más difícil, y los códigos OLY 2 al 7 le darán ventaja.

CODIGO OLY	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	AAUGPAAO	Empiece con menos resistencia
2	AZUGPAAP	Empiece con más resistencia
3	GXNSEASA	Mantenga la resistencia
4	PAUGYAAA+GZUKGASA+GZUKTASA	Empiece con Staff of Fenel (TM)
5	ZAUGYAAA+GZUKGASA+GZUKTASA	Empiece con Sword
6	LAUGYAAA+GZUKGASA+GZUKTASA	Empiece con Divine Sword (TM)
7	AAOGSZZA	Empiece con Sandals of Hermes(TM)

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez, o un código triple (por ejemplo el código OLY 3).

Battle of Olympus, Staff of Fennel, Divine Sword y Sandals of Hermes son marcas registradas de Broderbund Software Inc.

JUEGO BIGFOOT (TM)

¿Alguna vez ha deseado tener el mejor motor, pero su presupuesto no se lo permitía? ¡Bueno el código FOOT 5 divide el precio de los motores por la mitad! Con los códigos FOOT 5 al 12 puede modificar el precio de todas las piezas del automóvil. Si juegan dos personas que no estén totalmente equiparadas, el código FOOT 2 le permite una ventaja importante al Jugador 1- recibirá todos los nitros del Jugador 2.

CODIGO FOOT	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SUSZNUVS	Nitros infinitos
2	SXELIOSU+VVEUGOVN	El Jugador 1 recibe los nitros del Jugador 2.
3	NNKXXLGV	Mayor cantidad de nitros
4	AXKXXLGT	Menor cantidad de nitros
5	GEKEXKAA	Motores a mitad de precio
6	PEKEXKAE	Motores más caros
7	LEKEUGTA	Neumáticos a mitad de precio
8	PEKEUGTE	Neumáticos más caros
9	ZEKEKGGA	Trabajo de transmisión a mitad de precio.
10	AEKEKGGE	Trabajo de trasmisión más caro.
11	PEKESGZA	Suspensión a mitad de precio
12	TEKESGZA	Suspensión más cara

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Bigfoot es una marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc.

JUEGO BIONIC COMMANDO (TM)

Bionic Commando (TM) es un juego estupendo. Puede empezar el juego con la pistola de tres vías si utiliza el Código BIO 6 y después puede utilizar el Código BIO 11 para tener la función de autodísparo.

CODIGO BIO	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SZNUIYVG	Vidas infinitas en el juego principal
2	SXUEZPVG	Vidas infinitas
3	AAUGSZZA	Empiece con 1 vida
4	IAUGSZZA	Empiece con vidas dobles
5	AAUGSZZE	Empiece con vidas triples
6	VGKKNXUK	Empiece con la pistola de tres vias
7	LAUKOZAA+XTUKUXVU	Empiece con tres cápsulas de energía vital.
8	SXXTYNVK	No le podrán dañar las balas ni las colisiones.
9	SZUOAOVK	No le podrán dañar las balas ni las colisiones en el sudjuego.
10	XYXUUOEN	Autodisparo-juego principal
11	AAKUOOZA	Utilice este código con el código BIO 11 para mejor autodísparo con pistola normal.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.
Bionic Commando es una marca registrada de Capcom USA Inc.

JUEGO BLADES OF STEEL (TM)

Pruebe el código STEEL 1 - el reloj irá más rápido - y tendrá un juego frenético entre manos. Y para asegurarse de la mejor posibilidad de ganar en las luchas, pruebe el código STEEL 3 - limita los puñetazos a uno y le deja pegar el primer puñetazo.

CODIGO STEEL	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	GEUGTTYA	Reloj más rápido
2	GOUGTTYA	Reloj más lento
3	PAOXIGIA	Los jugadores solo pueden pegar un puñetazo.
4	AAOSSAAZ	El jugador que lleve el disco no reduce velocidad

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.
Blades of Steel es una marca registrada de Konami Inc.

JUEGO BLASTER MASTER (TM)

Estos códigos de Game Genie (TM) pueden ayudarle a vencer a los monstruos en los alcantarillados. Como sabe, normalmente se empieza sin armas, pero si utiliza los códigos MAST 8 al 10, puede modificar el juego para empezar con una cantidad a elegir de cada arma especial.

CODIGO MAST	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SZSKLIVG	Vidas infinitas
2	AAKGILZA	Empiece con 1 vida
3	IAKGILZA	Empiece con 6 vidas
4	AAKGILZE	Empiece con 9 vidas
5	GXEONEVR	Misiles dirigidos infinitos
6	GXNPNOVK	Thunderbreaks (TM) infinitos
7	GZOPSUVK	Armas de guerra de múltiples cabezas infinitas
8	IAKKGLAA	Empiece con 5 armas de cada tipo
9	ZAKKGLAE	Empiece con 10 armas de cada tipo
10	YAKKGLAE	Empiece con 15 armas de cada tipo

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos MAST distintos a la vez.
Blaster Master y Thunderbreaks son marcas registradas de Sun Corporation of America.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO BLUE SHADOW (TM)

Tenemos un saco lleno de códigos para ayudarle (o ponérselo difícil) combatiendo a Garuda (TM). Si desea hacer que el juego sea más duro, pruebe con los códigos SHAD 3 y 7. Si necesita un poco de ayuda, los mejores códigos son SHAD 4 y 5.

CODIGO SHAD	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SZVNGIVG	Prórrogas infinitas
2	PEEVZAIE	9 Prórrogas
3	PEEVZAIA	1 Prórroga
4	GZVXSKSO	No se pierde energía con el ataque enemigo.
5	AANOYIGA	No se pierde energia con las caídas
6	APOESGGA	Máxima energía obtenida de la poción
7	PAOESGGA	Menos energía obtenida de la poción
8	AZUASGGO	40 lanzamientos de estrellas en las recogidas.
9	GPKEXGIA	20 bombas en la recogida.

JUEGO BOULDERDASH (TM)

El código DASH 3 le proporcionará vidas adicionales y el código DASH 9 alargará el tiempo que tiene para terminar en cada nivel. No se olvide que cuando más rápidamente termine, mayor será su puntuación. El código DASH 8 , por otra parte, le deja MENOS tiempo para acabar - un desafío para los jugadores de Boulderdash (TM).

CODIGO DASH	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SLEXETVI	Vidas infinitas
2	PASIULLA	1 vida
3	TASIULLA	6 vidas
4	PASIULLE	9 vidas
5	PEOXVYLA	1 vida después de la prórroga
6	TEOXVYLA	6 vidas después de la prórroga
7	PEOXVYLE	9 vidas después de la prórroga
8	YOSKENYU	Se aceléra el reloj
9	NNSKENYU	Se ralentiza el reloj
10	SXSKUYAK	Se para el reloj

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.
Boulderdash es una marca registrada de First Star,Inc., utilizada bajo licencia por Data East Corporation.

JUEGO A BOY AND HIS BLOB (TM)

¿Tiene problemas con el Blob(TM)? Unos cuantos caramelos de gelatina (código BLOB 4) seguramente le vendrían bien. También se puede modificar el juego de forma "importante" - le puede hacer indestructible con el código BLOB 7 o puede probar el modo "Juego Rápido" mediante el código BLOB 6.

Nota: Cuando se utiliza el código BLOB 7, se pierde una vide en la sección subacuática, posiblemente no podrá llamar a su Blob y se quedará atrapado. Si esto ocurre , reincie el juego y empiece de nuevo.

CODIGO BLOB	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	AAULNGIA	1 sola vida
2	ZAULNGIE	Vidas dobles
3	GXXEOPVG	Vidas infinitas
4	SZXLXKSU+YYXLUGEY	Le dará 101 de los caramelos de gelatina iniciales.
5	AAVKIPPA	Caramelos de gelatina infinitos
6	SXEEZAAX	Juego rápido
7	AVOGAEOZ	Se hará invencible
8	AVOPVGEI	Sus enemigos no podrán hacerle daño
9	APEUUIAA	Le proporcionará 10 caramelos de gelatina sabor naranja.
10	AONUSGAA	10 caramelos de gelatina sabor lima.
11	OONLOGZN	99 caramelos de gelatina sabor regaliz
12	AUNLUGIP	Cantidad doble de caramelos de gelatina sabor fresa.
13	TUNLNKAP	Cantidad doble de caramelos de gelatina sabor Cola.
14	AKNUOGGX	Cantidad doble de caramelos de gelatina sabor canela.
15	GXNUUGZP	Cantidad doble de caramelos de gelatina sabor manzana.
16	AVNUNGAL	Cantidad doble de caramelos de gelatina sabor vainilla.
17	ZPELNITA	Cantidad doble de caramelos de gelatina sabor katchup
18	AONLSGTE	Cantidad triple de caramelos de gelatina sabor coco.
19	APELUITE	Cantidad triple de caramelos de gelatina sabor refrescos.
20	APEUSIAA	10 unidades de Vitamina A para Vita-Blaster (TM)
21	APEUNIAA	10 unidades de Vitamina B para Vita-Blaster (TM)
22	APOLOIAA	10 unidades de Vitamina C para Vita-Blaster (TM)

Recuerde que puede introducir sus propios códigos. Los códigos BLOB 9, 10 y 11 al 22 son códigos buenos para probar su suerte.

A Boy and His Blob, Blob y Vita_Blaster son marcas registradas de Absolute Entertaiment Inc.

JUEGO BUBBLE BOBBLE (TM)

¿Alguna vez se ha preguntado qué aspecto tienen los niveles más avanzados de este juego brillante de hacer burbujas? Ahora puede investigar libremente y llegar hasta donde quiera, con unas cuantas vidas adicionales y un desvío para llegar a los niveles más avanzados. Pruebe el Código BUB 3 y el Código BUB 7 en combinación para ver lo que le queremos decir. El Código BUB 13 aumentará su capacidad de burbujas y el Código BUB 14 le permite pasar volando por los niveles con un par de zapatos turbo.

CODIGO BUB	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	PAUGUZLA	Ambos jugadores empiezan con 1 vida.
2	TAUGUZLA	Ambos jugadores empiezan con 6 vidas.
3	PAUGUZLE	Ambos jugadores empiezan con 9 vidas.
4	ZAXKUZPE	Empiece el juego en el nivel 10.
5	PPXKUZPE	Empiece el juego en el nivel 25.
6	ZLXKUZPA	Empiece el juego en el nivel 50.
7	LGXKUZPE	Empiece el juego en el nivel 75.
8	ZANEAGPA + VNEEAKNN	Los monstruos se desplazan más rápidamente.
9	LANEAGPA + SNEEAKNN	Los monstruos se desplazan super-rápidos.
10	LANEIGZA + SNEEIKVN	Los monstruos cabreados se desplazan más rápidamente.
11	AAXSTSPP	Un montón de capacidad de burbujas.
12	AANSAGTA + AEKSGGTA	Siempre llevará zapatos turbo.

Recuerde que puede combinar los códigos.

Bubble Bobble es una marca registrada de Taito America Corporation.

JUEGO BURAI FIGHTER (TM).

Los Códigos BURA 1 al 3 le darán un montón de vidas adicionales. Y si fuera poco, el Código BURA 4 le dará vidas infinitas en TODOS los niveles. Para dar más potencia a las armas, pruebe los Códigos BURA 5 al 7. Y si quiere conservar TODOS sus accesorios de lucha, incluyendo las armas, los potenciadores de velocidad y las armas giratorias, procure probar el Código BURA 14, es el mejor.

CODIGO BURA	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	PEOLATIE	Más vidas en el nivel Aguila.
2	AEOLPTGE	Más vidas en el nivel Albatros.
3	TEOLZTLA	Más vidas en el nivel As.
4	VNOTENVK	Vidas infinitas.
5	LAXTTPPA	Más potencia de armas.
6	ZAXTTPPE	Máxima potencia de armas.
7	PASVTPZE	Aumenta la potencia de cobalto recogido.
8	VTVNIPSA	Empiece con el laser.
9	VTNYPPSA	Empiece con el arma giratoria.
10	OUVNAXOO	No se pierde nunca la potencia de las armas.
11	KXNYLZSA	No se pierde nunca el potenciador de velocidad.
12	KXVNYZSA	No se pierden nunca las armas.
13	KXNYPZSA	No se pierde nunca el arma giratoria.
14	AVVNLXOZ	No se pierde nunca NADA.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Burai Fighter es una marca registrada de Tazan USA corp.

JUEGO CAPTAIN SKYHAWK (TM).

Aquí le damos algunos códigos Game Genie (TM) estupendos. Los Códigos HAWK 4 al 8 le permitirán ajustar el armamento de misiles y bombas para hacer que el juego sea más fácil o más difícil. Los Códigos HAWK 9 al 11 hace que el juego sea más difícil ya que con él, el coste de los misiles será el doble. Verá el precio original en pantalla pero tendrá que pagar más.

CODIGO HAWK	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	OZKAIGVK	Vidas infinitas.
2	PEUSAIIA	Empiece con 1 vida.
3	ZEUSAIIE	Empiece con 10 vidas.
4	OZOPOZVK	Misiles Maverick infinitos.
5	OXUPKGVK	Bombas Hawk infinitas.
6	LESSAITA	Empiece con la mitad de bombas Hawk.
7	GOSSAITA	Empiece con 20 bombas Hawk.
8	AESSGIZE	Empiece con 8 misiles Phoenix y Maverick.
9	GENXXGZA	Las bombas Hawk cuestan el doble.
10	GAXZXIZA	Los misiles Phoenix cuestan el doble.
11	ZAEXVIIE	Los misiles Maverick cuestan el doble.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Capitan Skyhawk es una marca registrada de Milton Bradley Company.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO CASTLE VANIA (TM)

¿Verdad que el juego Castle Vania (TM) sería un poco más fácil si tuviera todo el tiempo del mundo para jugar? Bien, el Código CAS 7 le dará justamente esta. Mientras tanto, el Código CAS 8 le permitirá guardar sus armas después de perder una vida y el Código CAS 9 le dará poder rápido de disparo. ¿Por qué no invita a alguno de sus amigos a explorar Castle Vania?.

Nota : Posiblemente notará un poco más de parpadeo en la pantalla. Intente anularlo con el botón de RESET.

CODIGO CAS	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	OXNGLZVK	Vidas infinitas.
2	KZVIZKA + KXOIVZKA	Las armas no gastan los corazones de poder.
3	PANKXPGA + AANGSAGE	Empiece con 1 vida.
4	AANKXPGE + AANGSAGE	Empiece con 8 vidas.
5	AXOGOPIE	Empiece con 40 corazones de poder.
6	ASOGOPIA	Empiece con 80 corazones de poder.
7	SXXXYAAX	Tiempo infinito.
8	GZOGYUSE	Guarde las armas después de perder una vida.
9	ZEUVGYAA	La recogida de armas le proporcionará disparos rápidos.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez o un código doble (por ejemplo, el Código CAS 4) y un código sencillo (por ejemplo, el Código CAS 5).

Castle Vania es una marca registrada de Konami Inc.

JUEGO CASTLE VANIA (TM) I I : SIMON"S QUEST.

Algunos jugadores habrán llegado a terminar este juego, tenemos pensado un par de joyas de Game Genie (TM) para que el juego de Simon's Quest (TM) sea más difícil; el Código VAN 2 le dará sólo una vida y el Código VAN 8 le proporcionará menos energía para jugar. ¡Los demás deberían echar un vistazo al Código VAN 1 que es justamente lo que buscaban!.

CODIGO VAN	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SZOIZLSA	Energía infinita.
2	PASGLILA	Empiece con 1 vida.
3	TASGLILA	Empiece con 6 vidas.
4	PASGLILE	Empiece con 9 vidas.
5	IZSKZIAI	Empiece el juego con 25 corazones.
6	IYSKZIAI	Empiece el juego con 75 corazones.
7	AISKTIAL	Empiece con más energía.
8	AZSKTIAL	Empiece con menos energía.

Recuerde que puede programar sus propios códigos. Los Códigos VAN 5 y 6 son buenos códigos para probar su suerte en la programaciòn.

Castle Vania y Simon's Quest son marcas registradas de Konami Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO CHIP'N DALE (TM).

¡Aquí tiene una selección de códigos útiles para aquellos detectives encantadores! Si quiere mantener alejados a los antipáticos buldogs, pruebe el código CHIP 2. Pruebe también el Código CHIP 10 (mega-saltos) y pase volando por encima de cualquier obstáculo que se ponga en su camino.

Nota : NO UTILICE EL CODIGO DE INVENCIBILIDAD CON ALGUNO DE LOS CODIGOS DE PARALIZACION PORQUE SE PUEDE QUEDAR "PARALIZADO". SI ESTO OCURRE, APRETE "RESET" Y EMPIECE DE NUEVO.

CODIGO CHIP	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AOEITEEN	Invencibilidad.
2	ATUEENSL	Se paraliza el buldog mecánico.
3	AVKAVNSL	Se paralizan los ratones mecánicos.
4	AVOPTESL	Se paraliza el zumbador.
5	AVNOLKSL	Se paraliza la bomba zumbadora.
6	AVVPZSSL	Se paraliza la vara.
7	ATSOTKSL	Se paraliza el ditz.
8	ATSPANSL	Se paraliza el halcón bombeador.
9	AVVOOUSL	Se paralizan las cajas rebotantes.
10	ZEXKNPTE	Mega-salto.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Chip'n Dale es una marca registrada de The Walt Disney Company.

JUEGO DONKEY KONG CLASSIC (TM)

Estos códigos son exclusivamente para el juego de Donkey Kong Classic (TM). (Si tiene el juego de Donkey Kong). Para este juego, pruebe los Códitos CLAS 5 y 11, ¡le permiten controlar el salto e incluso cambiar de

dirección en el aire! El Código CLAS 13 hace la escalada más rápida para poder escaparse de los malos y el Código CLAS 14 le permite saltar de las enredaderas sin problemas.

IMPORTANTE :LOS CODIGOS INDICADOS PARA EL JUEGO DONKEY KONG JR (TM) SIRVEN UNICAMENTE PARA LA VERSION INCLUIDA EN EL PAQUETE SE DONKEY KONG CLASSICS (TM).

CODIGO CLAS	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SXYAOP	Vidas infinitas
2	PETANA	Empiece con1 vida
3	TETANA	Empiece con 6 vidas
4	PETANE	Empiece con 9 vidas
5	AEVAVSIA	Salto controlable
6	EAKOLSLG	Guarde el martillo durante más tiempo
DONKEY KONG JR (TM)		
7	SZZGTP	Vidas infinitas
8	PATLST	Empiece con una vida
9	TATLST	Empiece con 6 vidas
10	PATLSV	Empiece con 9 vidas
11	AEKGAUIA	Salto controlable
12	EXSKSGEY+EXUKNGEY	Acelere
13	EAVGVIAG	Escalada más rápida en enredaderas sencillas.
14	PAXIPAIA	Puede caer sobre plataformas

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

Donkey Kong Classics, Donkey Kong y Donkey Kong Jr., son marcas registradas de Nintendo of America Inc. .

JUEGO DOUBLE DRAGON (TM

Tenemos una selección de códigos para controlar el reloj en este juego. Podrá hacer que la cuenta atrás sea más rápida, o que quede totalmente paralizada. Además los códigos DUB 5 Y 6 son divertidos si se utilizan en un juego de 2 jugadores en la modalidad B- podrá conceder ventaja a cualquiera de los jugadores mediante el código correspondiente, o podrá conseguir que los dos sean superfuertes.

CODIGO DUB	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	ASSNGLPA	Se paraliza la cuenta atrás
2	AEXTYZZA	Empiece el juego con una vida
3	IEXTYZZA	Empiece el juego con 6 vidas
4	AEXTYZZE	Empiece el juego con 9 vidas
5	XTVYKEZK	Más energía para el jugador 2 o para el CPU.
6	XTSNUEZK	Más energía para el jugador 1
7	AZKNYLAL	El reloj hará la cuanta atrás rápida
8	APKNYLAL	El reloj hará la cuanta atrás super rápida.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos. Puede introducir hasta tres códigos distintos a la vez.

Double Dragon es una marca registrada de Tradewest Inc.

JUEGO DR. MARIO (TM)

Justamente lo que recetó el médico - ¡unos códigos Game Genie(TM) para este estupendo juego de Dr. Mario ! Si introduce el Código DR 1, las cápsulas de vitaminas no caerán - sólo caerán cuando tire hacia abajo en el controlador - así le dará tiempo a colocarlas. Los códigos DR 2 al 7 modificarán la cantidad de cápsulas del mismo color que necesita para completar la lineas. ¿Está preparado? Ahora le atenderá el doctor.

CODIGO DR	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	GXEANIVT	Las cápsulas de vitaminas no caerán
Para completar una línea vertical:		
2	GEUPAGLA	Se necesitan 5 en una línea en lugar de 4.
3	IEUPAGLA	Se necesitan 6 en una línea en lugar de 4.
4	TEUPAGLA	Se necesitan 7 en una línea en lugar de 4.
Para completar una línea horizontal:		
5	GAKOZZLA	Se necesitan 5 en una línea en lugar de 4.
6	IAKOZZLA	Se necesitan 6 en una línea en lugar de 4.
7	TAKOZZLA	Se necesitan 7 en una línea en lugar de 4.
Cuando se eliminan dos o más lineas o columnas de una vez en un juego de dos jugadores:		
8	AUNOEUAO	Se envían más piezas al otro jugador
9	GXUPLGVT+GZKOIZVT	No se envía ninguna pieza al otro jugador.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Dr. Mario es una marca registrada de Nintendo of America Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO DRAGON´S LAIR (TM)

¡Entre en Dragon´s Lair (TM) si se atreve! Si va armado con estos códigos Game Genie (TM), no tendrá nada que temer. Por ejemplo, el código LAIR 13 le protegerá contra las criaturas (como los murciélagos), que normalmente disminuyen su energía.

CODIGO LAIR	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	AEUSLSNY	Vidas infinitas
2	NYXIPSUY	Empiece con 1 vida adicional
3	KYXIPSUN	Empiece con 6 vidas adicionales
4	NYXIPSUN	Empiece con 9 vidas adicionales
5	PAUSZIAA	Empiece con el hacha
6	ZAUSZIAA	Empiece con la bola de fuego
7	PENSGGAA	Empiece en el nivel 2
8	ZENSGGAA	Empiece en el nivel 3
9	LENSGGAA	Empiece en el nivel 4
10	SXENAXVK+SXXYYXVK	Energia infinita de velas
11	IAXYYAAP	Menos energía en la recogida

12	YZXYYAAP	Más energía en la recogida
13	AEKKKNKY	¡Protección!

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.
Dragon´s Lair es una marca registrada de Bluth Group, Ltd.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO EXCITEBIKE (TM)

Hay un montón de códigos de Game Genie (TM) para este juego de motocicletas de motocross. El código BIKE 1 le proporcionará un sistema especial de enfriamiento de motor que le permitirá correr más. El código BIKE 2 reduce la pérdida de tiempo tan molesta que ocurre cuando queda destruido. Con los códigos BIKE 3 y 4hay dos tipos de cargadores turbo. También puede variar el número de motos enemigas y los límites de tiempo con los códigos BIKE 5 al 7. Y por último, si utiliza el código BIKE 4, podrá saltar tan alto que ocurrirán cosas extrañas - ¡lleve cuidado!

CODIGO' BIKE	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SXXTYUVV	Nunca habrá sobrecalentamiento
2	YEXIKOVA	Recupérese rápidamente después de un choque.
3	ENUKGEAP+GESGPALA	Velocidad turbo en el botón "A"
4	EVUKGEAP+TESGPALA	Megavelocidad turbo en el botón "A"
5	PEXIEZLA	Número reducido de motos enemigas
6	AAUSEYAO	El reloj funciona a media velocidad
7	GAUSEYAP	El reloj funciona a la cuarta parte de su velocidad normal.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos . Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez, o un código doble (ejemplo, el código BIKE 3), más un código sencillo (ejemplo, el código BIKE-1).
Excitebike es una marca registrada de Nintendo of America Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO FAXANADU (TM)

Los Códigos FAX 1, 4 y 7 le darán una gran ventaja. De todas formas, algunos de estos códigos le impedirán en alguna medida, así que elija con cuidado. ¡Tenga en cuenta que con los Códigos FAX 4, 5 y 6, tendrá que ver al Rey antes de obtener el Oro!.

CODIGO FAX	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	GXOGZESV + GXOKKESV	Poder infinito.
2	AXXSNTAP	Poder inicial doble.
3	AUXSNTAP	Poder inicial triple.
4	SXXNUOSE + SXUYUOSE + SXUNUOSE	Oro infinito.
5	IASEPSZA	Mitad de la cantidad normal de Oro.
6	GPSEPSZA	Doble la cantidad normal de Oro.
7	SEENEZZA	Magia infinita.
8	AAUATAE + AAKTPAKY + AAUTZAPA	Modalidad lenta.
9	AVXVGPSZ	Salte en la dirección en la que está mirando.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez o un código triple (por ejemplo, el código FAX 4) o un código doble (por ejemplo, el Código FAX 1) con un código sencillo (por ejemplo, el Código FAX 2).

Faxanadu es una marca registrada de Falcom. Es utilizada por Hudson Soft Inc. bajo licencia.

JUEGO GAUNTLET I I (TM)

Los códigos 1 y 2 le proporcionan protección contra los monstruos y el Código GAUNT 3 hace que el veneno sea menos dañino. Para conseguir un montón de superdisparos adicionales, pruebe el Código GAUNT 6 y para hacer que perduren los poderes de protección de los amuletos especiales, pruebe los Códigos GAUNT 7, 9 y 11.

CODIGO GAUNT	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	OTXSEYSV	Los monstruos no le harán daño.
2	OTXSEYSV + ZAXSSYAA	Los monstruos le harán menos daño.
3	ZLVVOIGT	Veneno más flojo.
4	EGVVLIGV	Veneno más fuerte.
5	IAXVUUZA	Se recogen muchos superdisparos.
6	AYETOUGU	La invencibilidad dura más tiempo.
7	LPETOUGU	La invencibilidad no dura tanto.
8	AYEVNUGU	La invisibilidad dura más tiempo.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.
Gauntlet I I es una marca registrada de Atari Games Corp.

JUEGO GOONIES I I (TM)

Aquí tenemos unos cuantos códigos para ayudar al último Goonie (TM) libre con vidas. Puede optar por un juego más difícil con sólo una vida (Código GOON 2) o podrá adentrarse más en el juego con las vidas infinitas que le proporciona el Código GOON 1. ¡El Código GOON 8 garantiza que siempre podrá realizar megasaltos y el Código GOON 10 le proporcionará la supervelocidad que necesita para correr más rápido que las bombas antes de que exploten!.

CODIGO GOON	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SZUXKYVG	Vidas infinitas.
2	PAUIPGLA	Empiece con 1 vida.
3	TAUIPGLA	Empiece con 6 vidas.
4	PAUIPGLA	Empiece con 9 vidas.
5	GAUSPGZA + AGUSTGAZ	Empiece con 4 células de energía.
6	AAUSPGZE + EAUSTGAZ	Empiece co n 8 células de energía.
7	IAVIYGPA	Empiece con el bumerang.
8	LEUAOPZA	Siempre podrá realizar megasaltos.
9	IEUEKPGA	Recogerá botas de salto mejores.
10	ZESAPAPA	Supervelocidad.
11	SXUASSVK	Recogida de bombas infinitas.
12	SZVAESVK	Recogida de bombas molotov infinitas.
13	SZNEEVVK	Recogida tiros infinitos para el tirador.

Recuerde que pude escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez o un código doble (por ejemplo, el Código GOON 6) y un código sencillo (por ejemplo, el Código GOON 4).

JUEGO GRADIUS (TM)

En este juego tu poder de disparo puede llegar a ser imponente pero tiene que empezar de nuevo cada vez que pierde una vida. ¡Pués ya no es así! El Código GRAD 2 asegura que siempre guarde sus armas entre

vidas. El Código GRAD 6 asegura que el contador de cápsulas de poder conserve entre vidas en lugar de reiniciarse. ¡Pruebe también el Código GRAD 7!.

CODIGO GRAD	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SXOPZYVI	Ambos jugadores tienen vidas infinitas.
2	YGUOOUZS + YGUOSUIL	Nunca se pierden las armas.
3	AENALZLA	Ambos jugadores empiezan con 1 vida
4	IENALZLA	Ambos jugadores empiezan con 6 vidas.
5	AENALZLE	Ambos jugadores empiezan con 9 vidas.
6	KOOOTYSP	Guarde las cápsulas de poder.
7	NNXAOPIE	Aumente la protección del campo de fuerza.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos.
Gradius es una marca registrada de Konami Industry Lyd.

JUEGO THE GUARDIAN LEGEND (TM).

El Código GUARD 1 le proporciona energía infinita para que sea casi invencible. El Código GUARD 4 le proporciona poder infinito de disparo y los Códigos GUARD 6 al 10 le permiten empezar en cualquier nivel.

CODIGO VAN	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AEETIXNY	Energía infinita.
2	AXUZSTAG	Empiece con menos energía.
3	EEUZSTAG	Empiece con más energía.
4	GXOEELST	No se acaban nunca los disparos.
5	OVOEELSV + PEOEOLAP	Se gasta el mínimo de disparos.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez o un código doble (Código GUARD 8) con un código sencillo (por ejemplo, el Código GUARD 1).
The Guardian Legend es una marca registrada de Irem Corp.

JUEGO GUERILLA WAR (TM)

Hay varios códigos de Game Genie (TM) para modificar la dificultad de este juego. ¿Por qué no prueba su habilidad empezando con unas pocas vidas adicionales antes de probar el Código WAR 1?.

CODIGO WAR	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SLTKOV	Ambos jugadores tienen vidas infinitas.
2	EALOVP	Ambos jugadores empiezan con 1 vida
3	IELGVP	Ambos jugadores empiezan con 6 vidas.
4	PELGVO	Ambos jugadores empiezan con 9 vidas.

Guerilla War es una marca registrada de SNK Corp. of America.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO HOGAN'S ALLEY (TM)

Para ayudarle a disparar a los tipos malos, tenemos un par de códigos simpáticos de Game Genie. Pruebe el Código HOG 4 que le permitirá fallar en los disparos todas las veces que quiera. El Código HOG 5 hace el juego un poco más difícil, ¡sólo deben utilizarlo los que tengan muy buena puntería!.

CODIGO HOG	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	IAEKOIAP	Se permiten 5 disparos fallidos en el juego A.
2	AZEKOIAP	Se permitem 20 disparos fallidos en el juego A.
3	AAOGETPA	Se permiten disparos fallidos infinitos en TODOS los juegos.
4	ZAOGETPA	Un disparo fallido cuenta como 2 disparos fallidos en todos los juegos.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.
Hogan's Alley es una marca registrada de Nintento Co. Ltd.

JUEGO ICE CLIMBER (TM)

Estos son unos códigos buenos para hacer mover más rápido a su Ice Climber (TM). También hay otro que le hará invencible a Vd. (Código ICE 2). El Código ICE 8 le proporcionaráa su amigito unas botas alucinantes para saltos potentes, ¿por qué no lo prueba y verá)?.

CODIGO ICE	SE INTRODUECE. . .	EFECTO. .
1	OKEIPGVS	Vidas infinitas.
2	ATKSALAZ	Se hará invencible.
3	AEXKTGLA	Empiece con 1 vida.
4	IEXKTGLA	Empiece con 6 vidas.
5	AEXKTGLE	Empiece con 9 vidas.
6	VNSKXUNN + ZESKULPA	Los jugadores doblan su velocidad.
7	SNSKXUNN + LESKUPA	Los jugadores triplican su velocidad.
8	GPUKOAZX	Poder de megasaltos.
9	ELKITLEY	Los monstruos se chocarán contra Vd. en lugar de matarle.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.
Ice Climber es una marca registrada de Nintendo de America Inc.

JUEGO IKARI WARRIORS (TM)

Hay una selección buena de códigos de Game Genie (TM) para el juego Ikari Warriors (TM), puede empezar el juego con municiones infinitas si utiliza los Códigos IK 2 al 4. Si utiliza los Códigos IK 5 al 7 podrá modificar el número de vidas. Por supuesto, también hay un código para vidas infinitas (Código IK 1) para aquellos que lo necesiten.

CODIGO IK	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. .
1	SXSBZTVI	Vidas infinitas.
2	SXXNVUVS	Misilies infinitos para el tanque.
3	SZONZSVS	Balas infinitas.

4	SXEYZSVS	Granadas infinitas.
5	PAUYPTLA	Empiece con 1 vida.
6	TAUYPTLA	Empiece con 6 vidas.
7	PAUYPTLE	Empiece con 9 vidas.
8	ZUNNLZLT	Empiece con 50 balas.
9	LTEYALZL	Empiece con 99 granadas.
10	PREYALZU	Empiece con 25 granadas.

Recuerde que puede programar sus propios códigos. Los Códigos IK 5 al 7 y 8 al 10 podrían ser buenos códigos para probar su suerte en la programación.

Ikari Warriors es una marca registrada de SNK Corp of America.

JUEGO IRON TANK (TM)

Hemos conseguido un código para Iron Tank (TM) que le proporciona un tanque superfuerte. . . ¡pero vaya con cuidado porque Vd. no es totalmente invencible y algunos de los enemigos más pesados todavía pueden estropearle el día!.

CODIGO TANK	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	OIOGIIPA + SXUKTKVK	Vidas infinitas.
2	OIOGIIPA + AAUKGGZA	Empiece con 1 vida.
3	OIOGIIPA + IAUKGGZA	Empiece con 6 vidas.
4	OIOGIIPA + AAUKGGZE	Empiece con 9 vidas.
5	SLUVKESO	Tanque superfuerte.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos, posiblemente querrá probar el Código TANK 5 en combinación con alguno de los otros códigos TANK para explorar las posibilidades del juego.

Iron Tank es una marca registrada por SNK Corp. of America.

JUEGO IRONSWORDS (TM) - WIZARDS & WARRIOR (TM) I I

Los códigos a destacar en este juego son los Códigos IRON 11 y 12 que le proporcionarán poderes permanentes para saltar y correr con los pies ligeros, ¡qué estupendo!. Este juego es inmenso, así que. . . ¿por qué no se va a explorar con alguno de los tres primeros códigos IRON?.

CODIGO IRON	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	OXUAXAVK	Vidas infinitas.
2	OZUESPVK	Prórrogas infinitas.
3	GXVINKVS	Encantos infinitos.
4	PENEUZL.A + PEVASPLA	Empiece con 1 vida.
5	TENEUZLA + TEVASPLA	Empiece con 6 vidas.
6	AEOOVAZA	Los alimentos proporcionan la máxima energía.
7	AAXOSPZA	Las bebidas proporcionan la máxima energía.
8	LENASZAA	Empiece con hacha y casco.
9	ZENAOXNY	Empiece con escudo.
10	AAOAYUGA	Empiece con la espada de hierro, Ironsword.
11	AEESYPLA	Saltos rápidos.
12	OZEIYKPX	Corra con los pies ligeros.
13	LEEEGZAE	Empiece en el nivel del viento.
14	GOEEGZAA	Empiece en el nivel del árbol.
15	TOEEGZAA	Empiece en el nivel del agua.
16	IOEEGZAA	Empiece en el nivel del fuego exterior.
17	LUEEGZAA	Empiece en el nivel inferior de tierra.
18	PUEEGZAA	Empiece en la montaña inferior de fuego de hielo.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez o un código doble (por ejemplo, el Código IRON 5) con otro código (por ejemplo, el Código IRON 12).

IronSword y Wizards & Warriors son marcas registradas de Acclaim Entertainment Inc.

JUEGO ISOLATED WARRIOR (TM)

¡Vd. es el que tendra que impedir que los invasores alienígenos destruyan su planeta pero no está solo!. Nosotros tenemos nuestra selección habitual de Códigos estupendos, tal y como los Códigos ISO 1 al 4. !Tambien los Códigos ISO 5 al 7 harán que Vd. sea una fuerza de mucho cuidado!.

CODIGO ISO	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	PASTLZLA	1 vida.
2	TASTLZLA	6 vidas.
3	PASTLZLE	9 vidas.
4	SZVTYAVG	Vidas infinitas.
5	SZXOXSVK	Bombas infinitas.
6	AEEVGXPA	Empiece con la máxima cantidad de energía y bombas.
7	TEOAAYZA	Se repone mayor cantidad de energía en la recogida.
8	PEOAAYZA	Se repone menor cantidad de energía en la recogida.
9	PANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE	Empiece en la escena 2.
10	ZANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE	Empiece en la escena 3.
11	LANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE	Empiece en la escena 4.
12	GANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE	Empiece en la escena 5.
13	IANEGAAA + VANEYESE + VEEAZESE	Empiece en la escena 6.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

Isolated Warrior es una marca registrada de NTVIC.

JUEGO IVAN "IRONMAN" STEWART'S SUPER OFF-ROAD (TM)

!Entusiastas de las carreras locas, compruébenlo!. El Código OFF 4 le proporcionará nitros infinitos, a lo mejor le permitirán terminar el juego!. Si ya es piloto profesional, pruebe el Código OFF 2 para mejorar el piloto de la computadora en un mega-desafío. ¡Vaya a por él!

CODIGO OFF	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AAUEIEPP	La computadora empieza sin cargas de nitro
2	ZLUEIEPP	La computadora empieza con cargas dobles de nitro.
3	ZLKTGSPP	Los jugadores empiezan con cargas dobles de nitro.
4	AENSNPPA	Los jugadores disponen de cargas infinitas de nitro.
5	PAUTPILA	Los jugadores tienen sólo una vida.

6	GGVVTGOU + VAVVYGAV + KTNTAKAL	Dinero infinito.
7	TAETPIAA	Mucho dinero y equipo completo.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

Ivan "Ironman" Stewart's Super Off-Road es una marca registrada de The Leland Corporation. Es utilizada por Tradewest Inc. bajo licencia.

JUEGO JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU (TM)

Si necesita un poco de ayuda para rescatar a Josephine y para vencer al Príncipe de los Magos, no tiene más que buscar en esta lista de códigos de Game Genie (TM) que tiene delante de Vd.. Si quiere hacer el juego un poco más difícil, pruebe los códigos CHAN 4 al 7.

CODIGO CHAN	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	PESEKYYE	Se recogen 9 ataques de tornado
2	PESIVYYE	Se recogen 9 patadas con giro de 360 grados.
3	PESINYYE	Se recogen 9 ataques aéreos
4	AESIKYYA	Se recogen 0 ataques de tornado
5	AESISNPA	Se recogen 0 patadas con giro de 180 grados.
6	AESIVYYA	Se recogen 0 patadas con giro de 360 grados.
7	AESINYYA	Se recogen 0 ataques aéreos
8	SXSKEXVK	Ataques especiales infinitos.
9	TAVGXZZA	Energía máxima del cuenco de energía.
10	PAVGXZZA	Menos energía del cuenco de energía.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Jackie Chan´s Action Kung Fu es una marca registrada de Hudson Soft USA, Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO KABUKI : THE QUANTUM FIGHTER (TM)

El código QUAN 11 es estupendo. Le proporciona poder infinito de disparo que le será muy útil. Una buena combinación para los jugadores profesionales es la de los códigos QUAN 3, 6 y 13. Hay muchos códigos estupendos para probar-escójalos de la lista.

CODIGO QUAN	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	AAVGKYPA	No se pierde ninguna vida por la pérdida de energía.
2	AASSAAPA	No se pierde ninguna vida por el reloj.
3	AENLULZA	Empiece con 1 vida
4	IENLULZA	Empiece con 6 vidas
5	AENLULZE	Empiece con 9 vidas
6	PENUELZA	1 prórroga
7	INEUELZA	6 prórrogas
8	AENUELZE	9 prórrogas
9	YENUSUZE+YEXLLUZE	Energía máxima
10	IENUSUZA+IEXLLUZA	Menos energía
11	SXEUAESU	Poder infinito de ficha

12	NYXIZEYU	Reloj más lento
13	YZXIZEYU	Reloj más rápido
14	SXEUAESU+AOEUPEYA	Las armas especiales gastan la mínima energía de fichas.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Kabuki: The Quantum Fighter es una marca registrada de Hal America Inc.

JUEGO KICKLE CUBICLE (TM)

El código KICK 1 le proporciona vidas infinitas. Con el código KICK 2 se para el reloj para que así pueda estar todo el tiempo que desee en cada nivel. Y para comenzar en los niveles más avanzados, pruebe los códigos KICK 5, 6 y 7. ¡Pero cuidado - algunos son un poco difíciles!

CODIGO KICK	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SXEAATVG	Vidas infinítas
2	SXNGSVVK	Reloj parado
3	YENKXVZA	Reloj más rápido
4	YENKXVZE	Reloj más lento
5	GXKATXSE+GZUISOSE+PAUIOPAA	Empiece en Territorio 2
6	GZKATXSE+GZUISOSE+ZAUIOPPA	Empiece en Territorio 3
7	GZKATXSE+GZUISOSE+LAUIOPPA	Empiece en Territorio 4

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

Kickle Cubicle es una marca registrada de Irem America Corp.

JUEGO KID ICARUS (TM)

¡Aumente su capacidad económica con los códigos KID 2 al 4! ¡Le proporcionarán mayor capacidad económica en las tiendas para que pueda conseguir aquellos artículos especiales!

CODIGO KID	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SVESSIZVT+SEESYZVT	¡Cambie su energía!
2	ZEEIXTPA	¡Los corazones pequeños valen 2 puntos de energía!
3	IEEIXTPA	¡Los corazones pequeños valen 5 puntos de energía!
4	GOEISVZA	¡Los corazones grandes valen 20 puntos de energía!

Kid Icarus es una marca registrada de Nintendo of America Inc.

JUEGO KNIGHT RIDER (TM)

Si utiliza los códigos RIDE 2 y 3 , encontrará que sólo podrá continuar una vez. Los códigos RIDE 4 al 6 le proporcionarán una cantidad infinita de escudos, misíles y lasers. También podrá modificar el número de vidas iniciales cuando continúe mediante los códigos 11 al 13.

CODIGO RIDE	SE INTRODUCE...	EFECTO...

1	SXXEPEVK+SXSAAEVK	Vidas infinitas
2	AEUGEAZA+VVUGKESE	Empiece con 1 vida
3	IEUGEAZA+VVUGKESE	Empiece con 6 vidas
4	SZNSITSA	Escudo infinito
5	SXVXXVVK	Misíles infinitos
6	GXEZKVVK	Láser infinito
7	SXNXIOSU+PXNXTPGX	Empiece con 99 mísiles
8	SZEXPXSU+YZEXZXZX	Empiece con 99 lásers
9	SXVZTOSU+TOVZYOGO	Empiece con gasolina completa
10	SXNZZOSU+LXNZIPAZ	Empiece con escudo completo
11	AEVATAZA	Empiece con 1 vida después de continuar
12	IEVATAZA	Empiece con 6 vidas después de continuar
13	AEVATAZE	Empiece con 9 vidas después de continuar

Recuerde que puede programar sus propios códigos. Los códigos RIDE 11 al 13 son buenos códigos para probar su suerte en la programación.

Knight Rider es una marca registrada de Universal City Studios Inc. Es utilizada por Acclaim Entertainment Inc. bajo licencia.

JUEGO KUNG FU (TM)

El código KUNG 7 proporciona 1 vida al jugador 1 y 3 vidas al jugador 2 - justo lo que necesitan cuando juegan en el papel del hermano pequeño o de la hermana pequeña (P y M). El código KUNG 8 le hará más fuerte, así que cuando los enemigos le cogen , podrá librarse de ellos más rápidamente - antes de que le hagan daño. Los códigos KUNG 9, 10 y 11 hacen que la lucha sea más dura. Vds. los expertos en Kung Fu (TM) , ¿están preparados para ella?

CODIGO KUNG	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SUPESA	Ambos jugadores tienen vidas infinitas
2	PEGATG	Ambos jugadores tienen 1 vida
3	PEGATK	Ambos jugadores tienen 9 vidas
4	GZKEKAAX	No se mueren cuando acaba el tiempo
5	GZIAZG	El jugador 1 empieza en el último nivel alcanzado
6	GZIAGG	El jugador 2 empieza en el último nivel alcanzado
7	SEGAYG	El jugador 2 tiene ventaja
8	AENXYSPT	Es más fácil librarse de los enemigos
9	ZENXIIGE	Es más difícil librarse de los enemigos
10	LEOZVYPA	Los enemigos normales hacen más daño.
11	ZAKXKUZK	Es más difícil vencer al lanzador de cuchillos

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

Kung Fu es una marca registrada de Irem Corp. Es utilizada por Nintendo of America Inc. bajo licencia.

JUEGO THE LEGEND OF ZELDA (TM)

Ayude a Link (TM) a salvar a Zelda (TM) con estos códigos estupendos de Game Genie (TM). Por fin podrá terminar esta aventura épica, destruir al malvado Ganon (TM) y rescatar a la Princesa.

CODIGO ZELD	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	AVVLAUSZ	Nada le podrá hacer daño
2	YYKPOYZZ	Se crea un personaje con 8 corazones de vida
3	NYKPOYZK	Se crea un personaje con 16 corazones de vida

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

The Legend of Zelda, Link, Zelda y Ganon son marcas registradas de Nintendo of America Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO LIFE FORCE (TM)

¡Un montón de códigos para Life Force (TM) ! ¡Tenemos códigos que le permiten empezar con armas especiales, códigos que le proporcionarán vidas adicionales, códigos que le desviarán a níveles nuevos e incluso códigos que hacen que no sea tan malo perder una vida ! Eche un vistazo por la lista y escoja los códigos LIFE que más le apetece probar.

CODIGO LIFE	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	GZKGILVI	Vidas infinitas
2	PEKVNTLA	Empiece con 1 vida
3	TEKVNTLA	Empiece con 6 vidas
4	ULKGZGKG	Guarde las armas después de morir
5	GZSGLTSP	Guarde los casquillos después de morir.
6	PEKGPTAA	Empiece con Velocidad
7	ZEKGPTAA	Empiece con Misíl
8	LEKGPTAA	Empiece con Onda
9	GEKGPTAA	Empiece con Láser
10	IEKGPTAA	Empiece con Opción
11	TEKGPTAA	Empiece con Campo de Fuerza
12	PEUTSTAA	Empiece con el nivel volcánico
13	ZEUTSTAA	Empiece en el nivel de la prominencia
14	LEUTSTAA	Empiece en el nivel dela célula 2
15	GEUTSTAA	Empiece en el nivel del Templo
16	IEUTSTAA	Empiece en el nivel de la Ciudad Mecánica.

Life Force es una marca registrada de Konami Inc.

JUEGO LITTLE NEMO : THE DREAM MASTER (TM)

Para Little Nemo (TM) tenemos códigos para vidas adicionales, para saltar, para correr, para energía, y para desviarse del nivel. El código NEMO 5 hará que sus saltos sean más altos y el código NEMO 6 le permitirá realizar saltos veloces sin carrera. Para una carga turbo, pruebe el código NEMO 7. También está el código NEMO 8 para que la vida no se le acabe, y los códigos 9 al 15 le permitirán empezar en cualquier nivel.

CODIGO NEMO	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	PEKKSZLA	1 vida
2	TEKKSZLA	6 vidas
3	PEKKSZLE	9 vidas
4	SZOKSLVG	Vidas infinitas
5	TOKZKNZA	Megasalto
6	ZEXLLPPA+UYYUIOVN	Saltos de velocidad
7	ZEXLLPPA+SYEUPOVN	Supervelocidad
8	SXUVYEVK	'Vida ' infinita
9	PEUKOZAA	Empiece en le nivel 2
10	ZEUKOZAA	Empiece en el nivel 3
11	LEUKOZAA	Empiece en el nivel 4
12	GEUKOZAA	Empiece en el nivel 5
13	IEUKOZAA	Empiece en el nivel 6
14	TEUKOZAA	Empiece en el nivel 7
15	YEUKOZAA	Empiece en el nivel 8

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

Little Nemo: The Dream Master es una marca registrada de Capcom USA , Inc.

JUEGO LOW G MAN

El código LOW 7 le proporciona vidas infinitas, estupendo para explorar todo lo de este juego. El código LOW 12 le proporcionará un arma de superpoder, y el código LOW 13 le proporcionará la capacidad de realizar saltos Anti-Gravedad. Los códigos LOW 14 al 17 le proporcionarán 10 armas en cada recogida.

CODIGO LOW	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	PEXIYTLA	Empiece con 1 vida
2	TEXIYTLA	Empiece con 6 vidas
3	PEXIYTLA	Empiece con 9 vidas
4	PEXSSALA	1 vida después de continuar
5	TEXSSALA	6 vidas después de continuar
6	PEXSSALE	9 vidas después de continuar
7	SXEIOEVK	Vidas infinitas
8	GZSSEOVK	Se para el reloj
9	SZNSSOVK	El vehículo nunca se queda sin combustible
10	AAEZATZE	Se gana la máxima energia de las cápsulas
11	PAEZATZA	Se gana menos energía de las cápsulas
12	LANSSAPA	EMDP completo en una vida nueva
13	ZANISAAA	AGM completo en una vida nueva
14	ZEOZZTLE	Recoja 10 bumerangs
15	ZAVXGTLE	Recoja 10 bolas de fuego
16	ZEUXATLE	Recoja 10 bombas
17	ZESXTTLE	Recoja 10 ondas

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos.

Low G Man es una marca registrada de Taxan USA Corporation.

JUEGO MARIO BROS (TM)

Estos tipos llevan mucho tiempo en circulación, algunos de nosotros recordamos haberlos visto por primera vez en Donkey Kong (TM) allá por los años 80. De todas formas, tenemos códigos: los Códigos BROS 5 y 6 los hace correr más rápidos. El Código BROS 7 es estupendo para hacer megasaltos sobre tuberías altas o para llegar a los bloques elevados. Y un código un poco retorcido, el Código BROS 10, ¡La moneda le matara! ¡Ay ay ay!.

CODIGO BROS	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SXNSSGVI	Vidas infinitas.
2	AANITLZA	Empiece con 1 vida.
3	IANITLZA	Empiece con 6 vidas.
4	AANITLZE	Empiece con 9 vidas.
5	PAEGOPAA	Mario (TM) y Luigi (TM) más rapidos.
6	ZAEGOPAA	Mario y Luigi super-rápidos.
7	VNEYTUKY + VNEYYUKY	Megasaltos de Mario y Luigi.
8	EZXGSPKZ + ZAXGVPNG	Los tipos malos serán más rápidos.
9	EZXGSPXZ + LAXGVPNG	Los tipos malos serán megarápidos.
10	AESIEGAG	La moneda le matará.

Mario Bros., Mario, Luigi y Donkey Kong son marcas registradas de Nintendo of America Inc.

JUEGO MEGA MAN (TM)

¡Ayude a MegaMan (TM) a vencer al malvado Dr. Wily (TM) y sus supermalvados! El Código MEGA 9 le permite a MegaMan realizar megasaltos. . .¡un código estupendo! Puede aumentar sus posibilidades de sobrevivencia si utiliza el Código MEGA 7.

CODIGO MEGA	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	OZSKPZVK	Vidas infinitas.
2	AASPLAZA	Empiece con 1 vida.
3	IASPLAZA	Empiece con 6 vidas.
4	AASPLAZE	Empiece con 9 vidas.
5	SZKZGZSA	Energía infinita.
6	TAXOIOGO	Empiece con la mitad de energía.
7	AVVXLPSZ	Los enemigos no le harán daño, salvo los supermalvados.
8	OXSLUEPV + AUSLKEAZ	Siempre obtendrá la puntuación máxima por dar a los supermalvados.
9	TAOOYTGA	Megasalto de MegaMan.

MegaMan y Dr. Wily son marcas registradas de Capcom USA, Inc.

JUEGO MEGAMAN 3 (TM(

Compruebe los códigos radicales para el alucinante MegaMan 3 (TM). ¡Consiga vidas adicionales o llegue hasta el final con vidas infinitas! También puede conseguir energía infinita con el Código MEGA 11. Los Códigos MEGA 9 y 10 son muy útiles para escaparse del enemigo. Procure probar los Códigos MEGA 8 y 12 para poder dar megasaltos y correr a una supervelocidad.

CODIGO MEGA	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AENKKAZA	1 vida.
2	IENKKAZA	6 vidas.
3	AENKKAZE	9 vidas.
4	PAOONPZA	1 vida, después de continuar.
5	IAOONPZA	6 vidas, después de continuar.
6	AAOONPZE	9 vidas, después de continuar.
7	YEUGUTGA	Megasaltos para MegaMan (TM.
8	ASXSALGP	Deslizamientos más largos.
9	NNUSZLEE	Deslizamientos veloces.
10	GXVAAASA	Energía infinita.
11	NYKGXSGK	MegaMan más rápido
12	ZAKGNIPA	MegaMan Megarápido.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

MegaMan 3 y MegaMan son marcas registradas de Capcom USA.

JUEGO METAL GEAR (TM)

Si quiere inspeccionar las fortalezas sin tener que jugar en ellas, pruebe el Código GEAR 5 y 6, pero le advertimos que no es una forma fácil de terminar el juego, perderá algunos artículos importantes que se encuentran en la primera parte. De todas formas, es una forma estupenda de descubrir qué clase de enemigos se encuentran en las distintas fortalezas y es una buena forma de practicar.

CODIGO GEAR	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SZONYZVG	Las balas no le alcanzarán.
2	SXSTEZVG	No recibirá golpes en las luchas mano a mano con la mayoría de los enemigos
3	XZSITYVZ + PASIYNTT + AEUSAYIE	Empiece con una carga de energía.
4	XZSITYVZ + PASIYNTT + GEUSAYIE	Empiece con doble carga de energía.
5	ZAKIPYPA	Lugar misterioso 1.
6	GAKIPYPA	Lugar misterioso 2.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos.

Metal Gear es una marca registrada de Konami Industries Co. Ltd.

JUEGO METROID (TM)

¿Necesita ayuda para llegar a Motherbrain (TM)? Puede aumentar su poder de misiles si utiliza los Códigos Game Genie (TM) y MET 3 y 4. También puede conseguir ayuda en su lucha contra el mal con el Código MET 1 que le asegurará energía siempre.

CODIGO MET	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SXSGNVSE	Energía mínima de 30
2	SZUILUVK	Cohetes infinitos en la recogida.
3	ZENSXLIE	La recogida le proporciona 10 cohetes.
4	YENSXLIE	La recogida le proporciona 15 cohetes.
5	YAXGVPLA	Energía adicional.

Recuerde que puede programar sus propios códigos. Los Códigos MET 3 y 4 son buenos códigos para probar su suerte en la programación.

Metroid y Motherbrain son marcas registradas de Nintento of America Inc.

Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO MIKE TYSON'S PUNCH OUT (TM)

En este juego de K.O., normalmente perderá un corazón cuando falla algún puñetazo o si le dan. El Código PUNCH 2 asegurará que nunca pierda corazones y el Código PUNCH 3 le permite guardar sus estrellas. Para el Código PUNCH 1, mantenga apretado el botón de "SELECT" entre asaltos para reponer totalmente su resistencia. Otros códigos de campeonato son los Códigos PUNCH 6 que aumentará la energía adicional que recibirá si pega a su contrincante y PUNCH 8 que le proporciona un efecto castigador a su puñetazo normal.

CODIGO PUNCH	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	KVKAAGLA	Reponga su resistencia entre asaltos.
2	GZKETGST	No se pierden nunca los corazones.
3	ALNEVPEY	No se pierden las estrellas al dar o recibir un puñetazo.
4	SZVAAOIV	Sufrirá menos daño.
5	SZVALPAX	Sufrirá aun menos daño.
6	AGUELIGA	Reposición de energía.
7	SZSEZPAX	El contrincante no repone energía.
8	AAVETLGA	Los puñetazos normales hacen más daño.
9	STNAAUIV	Los puñetazos atontadores hacen menos daño.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos. Podrá probar la combinación de los Códigos PUNCH 1, 2 y 3 para luchar como un campeón mundial.

Mike Tyson"s Punch Out es una marca registrada de Nintendo of America Inc.

JUEGO MISSION : IMPOSSIBLE (TM)

Los Códigos MISS 6 y 8 proporcionarán a sus agentes muchas armas adicionales del Tipo B. El Código MISS 2 les proporcionará energía adicional. Para que sus disfraces duren una segundos más, utilice el Código MISS 10. Para protegerse algo de los ataques, pruebe el Código MISS 3.

CODIGO MISS	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	TEOUNKGA	Empiece con menos energía.
2	AOOUNKGA	Empiece con más energía.
3	SXUETVOU	Se sufre menos daño.
4	ZENETTPA	Se sufre más daño.
5	ZEULXGIA	2 armas del Tipo B para Nicholas (TM).
6	PEULXGIE	9 armas del Tipo B para Nicholas.

7	IEXUXKZA	5 armas del Tipo B para Max (TM) y Grant (TM).
8	YEXUXKZE	15 armas del Tipo B para Max y Grant.
9	AAUPIZPA	Armas infinitas del Tipo B para todos.
10	VKOAVOSE + GAEOPLPA	Más tiempo con disfraz.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez. Mission : Impossible, Nicholas, Max y Grant son marcas registradas de Paramount Pictures. Son utilizadas por Ultra Software Corporation bajo licencia.

JUEGO THE NEW ZEALAND STORY (TM)

Los Códigos KIWI 3 al 5 le permite seleccionar el número de vidas con las que empezará el juego. También definen el número de veces que podrá continuar el juego. Los Códigos KIWI 10 al 13 le permite desviarse de nivel y el Código KIWI 1 le proporciona supersaltos.

CODIGO KIWI	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	XYKTISKN	Supersalto.
2	SUSKLYVI	Vidas infinitas.
3	AANGLLZA	Empiece con 1 vida (y 1 prórroga).
4	IANGLLZA	Empiece con 6 vidas (y 6 prórrogas).
5	AANGLLZA	Empiece con 9 vidas (y 9 prórrogas).
6	AAEGNPZA	1 vida después de la prórroga.
7	IAEGNPZA	6 vidas después de la prórroga.
8	AAEGNPZE	9 vidas después de la prórroga.
9	GZEKXPVS	Prórrogas infinitas.
10	GZVKAUSE + GAVGYLAA	Empiece en el nivel 2.
11	GZVKAUSE + AAVGYLAE	Empiece en el nivel 3.
12	GZVKAUSE + GAVGYLAE	Empiece en el nivel 4.
13	GZVKAUSE + PPVGYLAA	Empiece en el nivel 5.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez. The New Zealand Story es una marca registrada de Taito of America Corp.

JUEGO NORTY & SOUTH (TM)

Ahora puede modificar las tácticas de este juego. Puede limitar el uso de los cañones en ambos lados si utiliza el Código NORTH 1. Con el Código NORTH 6 puede conseguir un número infinito de dagas dentro de la fortaleza y los Códigos NORTH 7 y 9 le proporcionan al jugador que está defendiendo la fortaleza o el tren, sólo dos hombres para mantener alejado al enemigo.

CODIGO NORTH	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	IEUATOPA	El Cañón tiene 5 disparos.
2	YEUATOPE	El Cañón tiene 15 disparos.
3	SZXPYUVS	El Cañón tiene disparos infinitos.
4	GXXATOSO	No se permite ningún cañón.
5	ZAUAGPGA	Sólo dos dagas dentro de la fortaleza.
6	GXXPLKVS	Dagas infinitas dentro de la fortaleza.
7	ZAUETOZA	2 hombres dentro de la fortaleza.
8	IAUETOZA	5 hombres dentro de la fortaleza.
9	ZASAGOZA	2 hombres en el tren.
10	IASAGOZA	5 hombres en el tren.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.
North & South es una marca registrada de Infogrames.

JUEGO PAPER BOY (TM)

Paper Boy (TM) estará "chupado" si se utilizan los Códigos BOY 1 y 4 para proporcionarle vidas infinitas y periódicos infinitos. Si utiliza el Código BOY 6, recogerá 20 periódicos en cada montón.

CODIGO BOT	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SXKEOZVG	Vidas infinitas.
2	PAXPUIGA	Empiece con 1 vida.
3	TAXPUIGA	Empiece con 6 vidas.
4	OZVPNAVK	Periódicos infinitos.
5	GOEEVOZA	Empiece con 20 periódicos.
6	GPXOXUZA	Consiga 20 periódicos en la recogida.

Recuerde que puede programar sus propios códigos. Los Códigos BOY 2 y 3 serían buenos códigos para probar su suerte en la programación.
Paper Boy es una marca registrada de Tengen.

JUEGO PIN-BOT (TM)

El Código BOT 1 es útil si juega con amigos, hace que cada juego sea más corto así que tiene que esperar menos tiempo para que le toque. Si quiere terminar el juego completamente, utilice el Código BOT 4 para tener bolas infinitas.

CODIGO BOT	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	PANTYZLA	Empiece con sólo 1 bola.
2	TANTYZLA	Empiece con 6 bolas.
3	PANTYZLE	Empiece con 9 bolas.
4	OZNTZZVV	Bolas infinitas.

Pin-Bot es es una marca registrada de Williams Electronic Games, Inc.

JUEGO PINBALL

¡Escuchen, magos de las máquinas del billar! ¡Vayan preparando sus dedos porque aquí tenemos algunos códigos para ir jugando!. Haga que el juego sea más fácil o más difícil, la elección es suya.

CODIGO PIN	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	PAVGLALA	Empiece el juego con 1 bola.
2	TAVGLALA	Empiece el juego con 6 bolas.
3	PAVGLALA	Empiece el juego con 9 bolas.
4	SUUKIVES	Bolas infinitas en el juego "B".

JUEGO POPEYE (TM)

Los Códigos POP 2 al 4 hace el juego de Popeye (TM) más fácil o más difícil o si quiere explorar el juego, utilice el Código POP 1.

CODIGO POP	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	GZGKXG	Vidas infinitas para Popeye.
2	PAPKNA	1 vida para Popeye.
3	TAPKNA	6 vidas para Popeye.
4	PAPKNE	9 vidas para Popeye.

Popeye es una marca registrada de King Features Syndicate, Inc. Es utilizada por Nintendo of America, Inc. bajo licencia.

JUEGO POWER BLADE (TM)

Ser Nova, el Señor de la antigua Espada de Poder, tiene sus ventajas, pero también sus inconvenientes, así que cuando la Computadora Maestra de Tierra Nueva es atacada por los alienígenos, ¿a quién recurren?. ¡A Vd.!. Pero no se preocupe, aquí tiene esta estupenda lista de códigos de Game Genie (TM) para escoger. Pruebe los Códigos POW 6 y 7.

CODIGO POW	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AAXNLYZA	1 vida.
2	IAXNLYZA	6 vidas.
3	AAXNLYZE	9 vidas.
4	SZSIAAVG	Vidas infinitas.
5	SZKAKXOU	Sufra el mínimo daño.
6	GZUITAVG + GZVITASA	No se pierde la fuerza del bumerang al morir.
7	GZUSGAVG + GZVSZASA	No se pierden los multibumerangs al morir.
8	OTKESZSV	No sufrirá daño de los monstruos.
9	AZXSAVAU	Megasalto.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez. Una combinación estupenda sería la de los Códigos POW 4, 8 y 9.
Power Blade es una marca registrada de Taito America Corp.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO PRO-WRESTLING (TM)

Bienvenidos los entusiastas de la lucha libre. Este estupendo juego de lucha libre por fin ha recibido el "tratamiento" Game Genie (TM). Los Códigos disponibles le permitirán cambiar los relojes dentro del juego. Los códigos disponibles le permitirán cambiar los relojes dentro del juego. Los Códigos PRO 1 al 3 le permitirán ajustar el tiempo que necesite para volver al cuadrilatero. Puede aumentar el tiempo para luchas más largas fuera del cuadrilatero o acortarlo para tener que ser rápido, ¡pero muy rápido!.

CODIGO PRO	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	IEETTZGP	Sólo tiene 5 segundos para volverse al cuadrilatero.
2	ZEETTZGO	Sólo tiene 10 segundos para volverse al cuadrilatero.
3	TOETTZGO	30 segundos para volver al cuadrilatero
4	PEXIKYIA	El asalto dura sólo 1 minuto.
5	LEXIKYIA	El asalto dura sólo 3 minutos.
6	AEXIKYIE	El asalto dura sólo 8 minutos.
7	ZEXIKYIE	El asalto dura sólo 10 minutos.
8	ZAVVTGLA	Cuenta atrás para llave de 2 segundos.
9	IAVVTGLA	Cuenta atrás para llave de 5 segundos.
10	YAVVTGLA	Cuenta atrás para llave de 7 segundos.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos de Game Genie (TM).
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO PUZZNIC (TM)

Tenemos un montón de códigos simpáticos aquí para aquéllos que disfrutan jugando a Puzznic. El Código PUZZ 2 es el indicado par aquéllos que encuentren este juego demasiado fácil. Para aquellos jugadores que necesiten un poco más de tiempo, el código indicado es el PUZZ 1.

CODIGO PUZZ	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	ITUIAZZL	Reloj más lento.
2	IPUIAZZU	Reloj más rápido.
3	ZEUAIPAE	Empiece en el nivel 2 - 1.
4	GOUAIPAA	Empiece en el nivel 3 - 1.
5	TOUAIPAE	Empiece en el nivel 4 - 1.
6	AUXAIPAE	Empiece en el nivel 5 - 1.
7	ZUUAIPAA	Empiece en el nivel 6 - 1.
8	GUUAIPAE	Empiece en el nivel 7 - 1.
9	TKUAIPAE	Empiece en el nivel 8 - 1.
10	ASUAIPAA	Empiece en el nivel 9 - 1.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.
Puzznic es una marca registrada de Taito America Corporation.

JUEGO RAD RACER (TM)

¡Dele a la llave y acelere el motor, la carrera empieza!. Si es una piloto de primera, ¿por qué no prueba el Código RAD 1 para hacer que las cosas sean un poco más difíciles?. Coloque el turbo y haga que su coche acelere más rapidamente con los Códigos RAD 8, 9 y 10. Pruebe todos para ver cuál es el que le vaya mejor.

CODIGO RAD	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	GZXIUVIZ	Menos tiempo para acabar cada nivel.
2	GLXIUVIX	Más tiempo para acabar cada nivel.
3	PAXKPAAA + GXKGKTSA	Empiece en el nivel 2.
4	ZAXKPAAA + GXKGKTSA	Empiece en el nivel 3.
5	IAXKPAAA + GXKGKTSA	Empiece en el nivel 4.
6	GAXKPAAA + GXKGKTSA	Empiece en el nivel 5.
7	IAXKPAAA + GXKGKTSA	Empiece en el nivel 6.
8	ALXGAIAA	Aceleración Turbo.
9	YYUKGIAU	Aceleración Super Turbo.

10	PEEGPIAA	Aceleración Ultra Turbo.

Escoja y combine sus códigos preferidos para ayudarle a terminar la carrera.

Rad Racer es una marca registrada de Square Soft, Inc.

JUEGO RC PRO AM (TM)

La posibilidad de continuar varias veces siempre le será útil en este juego. Utilice los Códigos PRO 1 al 4 para elegir el número de prórrogas que quiere. (Incluso con sólo una, será útil si juega con amigos. Puede adaptar su coche, por ejemplo, con sólo una recogida de turbo, podrá conseguir que su coche tenga plena capacidad turbo. ¡Compruebe el Código 11, hace que los coche s de la computadora se vuelvan locos después de media vuelta o así, espere y lo verá!.

CODIGO PRO	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AAEITPPA	Prórrogas infinitas.
2	AEXEPPZA	Sin prórrogas.
3	IEXEPPZA	3 prórrogas.
4	AEXEPPZE	8 prórrogas.
5	GEUGIPPA	Maxi - turbo en la primera recogida.
6	GESGPPPA	Maxi - neumáticos en la primera recogida.
7	GAVKZPPA	Maxi - velocidad en la primera recogida.
8	ZEUGIPPA	Doble turbo en la primera recogida.
9	ZESGPPPA	Doble neumáticos en la primera recogida.
10	ZAVKZPPA	Doble velocidad en la primera recogida
11	SXVUPZAK	¡Los coches de la computadora se vuelven locos!.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

RC Pro Am es una marca registrada de Nintendo of America Inc.

JUEGO ROBOCOP (TM)

¿Necesita más tiempo para jugar? ¡Pruebe el Código COP 1! Todos sabemos que RoboCop (TM) no teme a nada, sobre todo si utiliza los Códigos COP 3 y 4 para evitar que le dañen. ¡De todas formas, realmente la mejor forma de proteger a los inocentes es mediante el Código COP 2 en combinación con el Código 14, es fabuloso!.

CODIGO COP	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SXKXYIVT	Tiempo infinito.
2	SGOTKLIA	Munición infinita.
3	SZKVOTSA	No sufrirá daño si toca a los enemigos.
4	SZVVVYSA	No sufrirá daño de las balas enemigas.
5	PAOYNILE	Se triplica el poder normal en la recogida de alimentos de poder.
6	PAXNEILE	Se triplica el tiempo normal en la recogida de baterías.
7	TPXNEILA	Máximo tiempo en la recogida de baterías.
8	TPOYNILA	Máximo poder en la recogida de

9	PAESZPAA + SAESLPSP + TTESGPSA	Empiece con el nivel 2.
10	ZAESZPAA + SAESLPLS + TTESGPSA	Empiece con el nivel 3.
11	LAESZPAA + SAESLPSP + TTESGPSA	Empiece con el nivel 4.
12	GAESZPAA + SAESLPLS + TTESGPSA	Empiece con el nivel 5.
13	IAESZPAA + SAESLPLS + TTESGPSA	Empiece con el nivel 6.
14	YAXSAPPE	Utilice este código con el Código COP 2 para empezar con ametralladora y pistola Cobra.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede utilizar un desvío de nivel o hasta tres de los otros códigos COP.

RoboCop es una marca registrada de Orion Pictures Corporation. Es utilizada por Data East USA, Inc. bajo licencia.

JUEGO ROLLERGAMES (TM)

Compruebe los códigos de Game Genie (TM) para este juego. ¡Tenemos montones! Los Códigos GAMES 8 al 10 le permitirá modificar el reloj a su conveniencia. En la lucha contra los malvados, pruebe los Códigos GAMES 2 al 4 para darles algo en que pensar.

CODIGO GAMES	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SXXYIYVG	Vidas infinitas.
2	PASAZALE	9 movimientos especiales.
3	TASAZALA	6 movimientos especiales.
4	GXVPAZVG	Movimientos especiales infinitos.
5	TASATEGA	Empiece con menos energía.
6	APSATEGE	Empiece con más energía.
7	PAKAAGAE	Megasalto.
8	GZOENISA	Se paraliza el reloj.
9	YPOAUSYU	Se acelera el reloj.
10	YYOAUSYU	Se ralentiza el reloj.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Rollergames es una marca registrada de World Alliance of Rollersports.

Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO RUSH ´N´ ATTACK (TM)

El código RUSH 7 asegura que nunca pierde POW, haciéndolo efectivamente infinito. También hay un montón de códigos Game Genie (TM) para cambiar el número de vidas. Puede modificar el juego a favor de cualquiera de los jugadores si utiliza los códigos adecuados.

CODIGO RUSH	SE INTRODUCE..	EFECTO...
1	GZOEAYVG	Vidas infinitas - Jugador 1
2	GZOEIYVG	Vidas infinitas - Jugador 2
3	PEOIYPIA	Empiece con 1 vida - Jugador 1
4	PEOSYPIA	Empiece con 1 vida - Jugador 2
5	ZEOIYPIE	Empiece con 10 vidas- Jugador 1
6	ZEOSYPIE	Empiece con 10 vidas- Jugador 2
7	AENASIPA	No se pierde nunca POW

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Rush ´n´ Attack es una marca registrada de Konami Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO SHADOW WARRIORS (TM)

Para el juego de Shadow Warriors (TM) tenemos unos códigos de Game Genie (TM) para evitar que pierda fuerza espiritual si utiliza varias armas. También podrá aumentar la potencia de los reponedores de fuerza que encuentre durante el juego - sólo tiene que utilizar el código WARR 8.

CODIGO WARR	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SXOTPLVG	Vidas infinitas
2	AEKVLGZA	Empiece con 1 vida
3	IEKVLGZA	Empiece con 6 vidas
4	AEKVLGZE	Empiece con 9 vidas
5	AEOVYILA+AAKVZTIA	Utilice la estrella lanzadora sin perder fuerza espiritual.
6	AAETLTLA	Utilice el shuriken sin perder fuerza espiritual.
7	APEIKGTA	Energía máxima repuesta por el reponedor.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos . Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Shadow Warriors es una marca registrada de Tecmo, Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO SILENT SERVICE (TM)

Para esta aventura, Game Genie (TM) le ofrece casquillos adicionales de artillería, torpedos de popa y proa. Pruebe una combinación de los códigos SIL 2, 4 y 5 para atravesar las aguas enemigas con verdaderas explosiones.

CODIGO SIL	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	ZLEPOIAI	Empiece con 50 casquillos de artillería de cubierta.
2	LTEPOIAI	Empiece con 99 casquillos de artillería de cubierta.
3	SXVVOVG	Casquillos de artillería de cubierta infinitos.
4	SZOVUPVG	Torpedos de popa infinitos
5	SZKTUPVG	Torpedos de proa infinitos

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Silent Service es una marca registrada de Lewis Galoob Toys, Inc.

JUEGO SNAKE'S REVENGE (TM)

¡Cuidado tíos, porque realmente tenmos unos códigos aquí que molan cantidad! Para tener poder infinito de disparo, tenemos los códigos SNAKE 3 al 7. Pruebe los códigos SNAKE 8 al 11 para empezar el juego con su arma preferida.

CODIGO SNAKE	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	AXNVTYAG	Empiece con la mitad de balas para la Beretta M92
2	EENVTYAG	Empiece con el doble de balas para la Beretta M92
3	SZEEOUSE	Munición infinita para la Beretta
4	SXOASKSE	Munición infinita para el Fúsil
5	SZKAKKSE	Granadas infinitas
6	SXVEOKSE	Misiles infinitos
7	XVKTGVEE	Munición infinita para todas las armas
8	ZEVVZYPA+XGETEAEG	Empiece con la Ametralladora en lugar de la Beretta.
9	GEVVZYPA+KGETEAEG	Empiece con el Fúsil en lugar de la Beretta.
10	AXVVZYPA+VGETEAEG	Empiece con Granadas en lugar de la Beretta.
11	EEVVZYPA+EGETEAEK	Empiece con Misiles en lugar de la Beretta
12	SXZVUSA	Energía infinita.
13	XTOYIKZE+XTKZXKZE	Juegue con menos energía
14	AAOVOPLA	Reduzca sus heridas hasta el 50%

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Se pueden introducir hasta TRES códigos distintos a la vez. Pruebe un código doble (por ejemplo, código SNAKE 8), con un código sencillo (por ejemplo , código SNAKE 14).

Snake´s Revenge es una marca registrada de Ultra Software Corporation System.

JUEGO SNAKE, RATTLE 'N" ROLL (TM)

Aquí tiene algunos códigos para ayudar a estas amables serpientes, Rattle (TM) y Roll (TM), en esta loca aventura en tres dimensiones. Hay un verdadero montón de códigos de vidas, un puñado de nivels, y además supersaltos y megasaltos para que vaya saltando hasta los nivels más avanzados.

CODIGO RAT	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SZNYKZVG	Se paraliza el reloj
2	ALVNOXTT	Se acelera el reloj
3	EGVNOXTT	Se ralentiza el reloj
4	AEXAYZZA	1 vida para ambos jugadores
5	IEXAYZZA	6 vidas para ambos jugadores
6	AEXAYZZE	9 vidas para ambos jugadores

7	AEUAUTZA	1 vida para ambos jugadores después de continuar.
8	IEUAUTZA	6 vidas para ambos jugadores después de continuar
9	AEUAUTZE	9 vidas para ambos jugadores después de continuar.
10	AEUEGXNY	Empiece en el nivel 2.
11	PEUEGXNY	Empiece en el nivel 3
12	ZEUEGXNY	Empiece en el nivel 4
13	LEUEGXNY	Empiece en el nivel 5
14	GEUEGXNY	Empiece en el nivel 6
15	IEUEGXNY	Empiece en el nivel 7
16	SLXLEVVS	Vidas infinitas para ambos jugadores
17	ZAUPEGPA	Supersalto
18	LAUPEGPA	Megasalto

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Snake, Rattle 'n' Roll son marcas registradas de Nintendo of America , Inc.

JUEGO SOCCER

Los Códigos SOC 1 y 2 cambiará la duración de cada tiempo del juego se puede jugar de forma más agresiva en un partido corto o de forma más estratégica en un partido más largo. Los Códigos SOC 3 y 4 conceden ventaja al jugador 1 pero los goles de regalo no se verán hasta que no marque su primer gol.

CODIGO SOC	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	APOOKZIP	Cada tiempo dura sólo 10 minutos.
2	AIOOKZIP	Cada tiempo dura 50 minutos.
3	PASLVTAA + KASUOTSA + KASUUVSE	El jugador empieza con 1 gol de ventaja.
4	LASLVTAA + KAUSOTSA + KASSUUVSE	El jugador empieza con 3 goles de ventaja.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

JUEGO SOLAR JETMAN (TM)

Los Códigos JET 4 y 5 reducen los daños que sufre al chocar con las paredes de las cuevas, podrá explorar los planetas en más profundidad. Los Códigos JET 6 al 9 son desvíos de niveles que le ayudarán a encontrar las contraseñas para los distintos niveles y volver con otros códigos. Los Códigos JET 12 al 19 influyen sobre la gravedad en cada planeta, algunos harán que sea más difícil de maniobrar su nave pero la mayoría lo hará más fácil. Si pierde su nave, su astronauta quedará afectado por la gravedad normal del planeta.

CODIGO JET	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	PAXSNPGA	Sólo 1 nave y 1 vida.
2	AAXSNPGE	8 naves y 8 vidas.

CODIGOS DE LOS JUEGOS

3	SXVPUIVG	Vidas infinitas.
4	AASXGMMU + PASXANSY	Daño mínimo sufrido en las paredes.
5	ZAKIUPAA	Empiece en el nivel 3.
6	IAKUIPAA	Empiece en el nivel 6.
7	AAKIUPAE	Empiece en el nivel 9.
8	ZAKIUPAE	Empiece en el nivel 11.
9	AAUSNPPE	Empiece con más dinero.
10	AEOTYEYA + GXXVYASA	Artículos gratis.
11	SVOKONON	Las armas no gastan energía.
12	UNSPLSLE	Gravedad invertida en el planeta 1.
13	VTSOZVTO	Gravedad invertida en el planeta 2.
14	KVOPATGP	Gravedad invertida en el planeta 3.
15	XNVOTSZE	Gravedad invertida en el planeta 4.
16	ETXPGTAZ	Gravedad invertida en el planeta 5.
17	OTUOYVPX	Gravedad invertida en el planeta 6.
18	UTEOPTLZ	Gravedad invertida en el planeta 7.
19	AOXOLVEV	Gravedad normal en el planeta 8.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

Solar Jetman es una marca registrada de Rare Coin-It, Inc. Es utilizada por Tradewest., Inc baja licencia.

JUEGO SOLSTICE (TM)

Los Códigos SOLS 1 al 5 le ofrece una selección de vidas. El Código SOLS 6 le proporciona poderes mágicos desde el principio del juego. El Código SOLS 9 le proporciona el poder de saltar cuando ya esté en el aire, lo que le permite pasar por encima de prácticamente todos los enemigos. También le puede ayudar a encontrar el camino a algunas habitaciones "secretas".

CODIGO SOLS	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SZKEVXVK	Vidas infinitas.
2	PANUANIG	Empiece con 1 vida.
3	AAUANIGE	Empiece con 8 vidas.
4	PAOEGPLA	1 vida después de continuar.
5	AAOEGPLE	8 vidas después de continuar.
6	GAEEKIZA	Empiece con frascos llenos de pócima.
7	AAEEKIZA	Empiece sin pócimas.
8	SUKPTXVS	Nunca se acaban las pócimas.
9	SXUZAGAX	Multisaltos.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Solstice es una marca registrada de Software Creations (ROM Developments) Ltd.

JUEGO STAR WARS (TM)

(Música) En una galaxia muy lejana había un grupo de rebeldes que tenían ciertos problemas con el Empire (TM) quien le proporcionó ayuda en forma de vidas, energía y muchas cosas más.

CODIGO STAR	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AAXAGAZA	1 vida.
2	IAXAGAZA	6 vidas.
3	AAXAGAZE	9 vidas.
4	SZEAYXVK	Vidas infinitas.
5	GZKNLSSO	Inmunidad a la púas.
6	SLVUYNSO	Inmunidad a las balas.
7	GXNUZIST + SLKLYVSO	Inmunidad a la mayoría de las colisiones.
8	AAKLNGZA	Plena energía en la recogida.
9	AARLUGAX	Menos energía en la recogida.
10	AGKLUGAZ	Más energía en la recogida.
11	ZEOKOIPA + ZELLXOPA	Corriendo siempre.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos Game Genie.

Star Wars y Empire son marcas registradas de Lucasfilm Ltd.
Game Genie es una marca registrada de America Corp.

JUEGO STEALTH ATF (TM)

Bueno, aquí tenemos unos cuantos códigos de Game Genie (TM) para el juego Stealth ATF (TM).

CODIGO ATF	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SZVZSSVK	Misiles infinitos.
2	AOUXXEAA	Empiece con misiles dobles.
3	SZVPXNVV	Las balas enemigas no le harán daño.
4	AVUXNAVP	Empiece con menos combustible.
5	AEKZZLZE	Más aviones enemigos en pantalla.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos en el Game Genie (TM) a la vez.

Stealth ATF es una marca registrada de Activision, Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO SUPER MARIO BROS. (TM)

¡Un juego estupendo con una selección estupenda de códigos! ¡Pruébelos!.

¡VIDAS!
Los Códigos 1 al 5 le permiten modificar el número de vidas. El Código 4 es un código realmente bueno para poner impedimentos a una de los jugadores.

CODIGO SMB	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AATOZA	Los jugadores 1 y 2 empiezan con 1 vida.
2	IATOZA	Los jugadores 1 y 2 empiezan con 6 vidas.
3	AATOZE	Los jugadores 1 y 2 empiezan con 9 vidas.
4	VATOLE	El jugador 1 empieza con 8 vidas y el 2 con 3 vidas.
5	SXIOPO	Vidas infinitas para ambos jugadores.

¡SALTOS!
Se pueden lograr Supersaltos y Megasaltos mientras esté estacionario, corriendo o corriendo con turbo (manteniendo apretado el botón B). Pruebe los Códigos 6, 7 y 8, o los Códigos 9, 10 y 11 para Supersaltar o Megasaltar por todos lados.

Los Superslatos le permitirán saltar mejor - se nota el efecto particularmente si está corriendo con turbo.

6	APZLGK	Supersalto, solo desde una posición estacionaría
7	TPZLTG	Supersalto sólo si está corriendo
8	GPZUAG	Supersalto sólo si está corriendo con turbo

Los Megasaltos le permitirán saltar casi hasta el borde superior de la pantallla - e incluso más si está corriendo con turbo.

9	APZLGG	Megasalto sólo desde una posición estacionaria
10	APZLTG	Megasalto sólo si está corriendo
11	GAZUAG	Megasalto sólo si está corriendo con turbo

¡GRAVEDAD DE LUNA!
La Gravedad de Luna es una característica estupenda. Tiene unos efectos extraños y maravillosos. Una vez más, funciona si está estacionario, corriendo o corriendo con turbo. El efecto de la Gravedad de Luna es más divertido que los Supersaltos o Megasaltos, pero es más difícil acostumbrarse a él. Insista y verá que le añade cierto interés al juego.
Puede controlar la altura de sus saltos lunares. Para saltar realmente alto, déle un toque corto y rápido al botón A. Para saltar más bajo, mantenga el botón A apretado durante aproximadamente un segundo.
Utilice este poder para encontrar nuevos lugares para explorar. ¡Incluso puede saltar por encima de las banderas! (Si su intención es terminar el juego más que simplemente explorarlo, no salte por encima de las banderas, de lo contrario se puede quedar "atrancado" y tendrá que reiniciar el juego)

12	YAZULG	Gravedad de Luna desde una posición estacionaria
13	YAZUIG	Gravedad de Luna si está corriendo
14	YAZUYG	Gravedad de Luna si está corriendo con turbo

¡MANTENGASE GRANDE!

El código 15 le mantendrá grande. De todas formas, todavía podrá morir si cae en un agujero.

15	OZTLLX + AATLGZ + SZLIVO	Manténgase siempre grande.

¡DESVIESE POR LOS MUNDOS!

16	YSAOPE + YEAOZA + PEAPYA	Empiece en el mundo 2.
17	YSAOPE + YEAOZA + ZEAPYA	Empiece en el mundo 3.
18	YSAOPE + YEAOZA + LEAPYA	Empiece en el mundo 4.
19	YSAOPE + YEAOZA + GEAPYA	Empiece en el mundo 5.
20	YSAOPE + YEAOZA + IEAPYA	Empiece en el mundo 6.
21	YSAOPE + YEAOZA + TEAPYA	Empiece en el mundo 7.
22	YSAOPE + YEAOZA + YEAPYA	Empiece en el mundo 8.

Super Mario Bros. es una marca registrada de Nintendo of America Inc.

JUEGO SUPER MARIO BROS. (TM) 2

El juego Super Mario Brothers (TM) 2 tiene todo un mundo de Códigos. Los Códigos SMB2 1 y 2 en combinación le proporcionará un poder inmenso. Los Códigos SMB2 28 al 33 le permiten elegir elñ mundo en el que desea empezar el juego. El Código SMB2 7 seguro que será uno de sus preferidos, ¡es casi igual que volar!.

CODIGO SMB2	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SZNESXVK	Vidas infinitas.
2	GZELVXSE	Medidor infinito de vidas(salvo si se da contra una púa).
3	GOEANKAO + USEEEKKA	Ande al revés.
4	SXUASXOR	Recogida rápida.
5	AEUEKKGL	Saltos altos especiales estando de cuclillas.
6	PPXAOIAA	Princess tiene megaflotabilidad.
7	PAXAOIAA	Princess tiene megaflotabilidad y descenso a la luna.
8	PESEGLGA	Supersaltos de luna para Mario(TM).
9	AAEEZGPA	Megasaltos de luna para Luigi (TM).
10	PENALLGA	Supersaltos de luna para Toad (TM).
11	PAXAPGGA	Supersaltos de luna para Princess(TM)
12	XVVANSZK + XVNEXSZV	Supercorrer con turbo.
13	AEVAVIIA + AENEEIKTA	Corra con turbo permanente.
14	AXSETUAO + ESVAPUEV	Mario corre superrápido.
15	AZEEGKAO + EIEEYKEV	Luigi corre superrápido.
16	AXNAIUAO + ESNEAUEV	Toad corre rápido.
17	AZXALKAO + EIXATKEV	Princess corre superrápido.
18	AEXALGZA	Los enemigos van rápidos.
19	AXNAZSAA + EVNALSEY	Los enemigos van a una supervelocidad.

NOTA : Se indican dos versiones para alguno de los Códigos existentes. Si no funciona uno de los códigos en su juego, pruebe el otro.

20	YESUAPTE / YESLPPTE	Wart (TM) fuerte.
21	IAVENYZE / IAVEUYZE	Birdetta (TM) fuerte.
22	YAXXIYZE	Tryclyde (TM) fuerte.
23	YAVXVGGE	Fryguy (TM) fuerte.
24	YAEXTPGE	Clawgrip (TM) fuerte.
25	YEVXVYLE / YEVZNYLE	Hawkmouth (TM) fuerte.
26	AAVENYZA / AAVEUYZA	Birdetta Débil.

IMPORTANTE : SI UTILIZA ALGUNO DE LOS CODIGOS 27 AL 31 PARA VENCER A BOWZER (TM), DEBERIA COLOCARSE DELANTE DE LA PUERTA Y MANTENER "UP". EN CUANTO LA PUERTA SE ABRE, ENTRE EN LA CAMARA DONDE RETIENEN A LA PRINCESA. ¡SI NO LO HACE ASI, PUEDE QUEDARSE ATRAPADO EN LA TRAMPA DEL TIEMPO DE BOWZER Y EL JUEGO QUEDARA EN PAUSA PARA SIEMPRE!.

27	TPEPLAAX / TONENYAX	Birdetta escupe huevos en lugar de bolas de fuego (aparece en los niveles más avanzados del juego).
28	PEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPVZPA	Empiece en el mundo 2.
29	ZEEOYZAG + IUEPSZAA + TEEPVZPA	Empiece en el mundo 3.
30	LEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPVZPA	Empiece en el mundo 4.
31	GEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPVZPA	Empiece en el mundo 5.
32	YEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPVZPA	Empiece en el mundo 6.
33	TEEPUZAG + IUEPSZAA + TEEPVZPA	Empiece en el mundo 7.

* Una vez finalizado el juego, podrá continuar, pero si quiere intentar de nuevo, tendrá que apretar el botón de reiniciación. Si selecciona la opción de "reintentar", verá una pantalla azul para recordarle que reinicie.

Super Mario Bros., Mario, Luigi, Toad, Princess, Wart, Birdetta, Tryclycle, Clawgrip y Hawkmouth son marcas registradas de Nintendo of America Inc.

JUEGO SUPER MARIO BROS. (TM) 3.

Todos los entusiastas de Mario (TM) se alegrarán cuando ven los poderosos códigos de Game Genie (TM) que hemos recogido para la última aventura de Mario, son 37 en total. Está claro que el Código SMB3 1 es uno estupendo. Los Códigos SMB3 4 al 10 son realmente divertidos y los Códigos SMB3 12 al 18 le permitirán explorar todo Mario Land (TM).

CODIGO SMB3	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SLOOGOVS	Vidas infinitas para Mario (TM) y Luigi (TM).
2	AEUOYZGA	1 vida para Mario y Luigi después de continuar.
3	AEUOYZGE	9 vidas para Mario y Luigi después de continuar.

SUPERSALTOS

4	EZKZYVEU	Saltos de poder.
5	EPKZYVEU	Supersaltos de poder.
6	LEUXVGIE	Megasaltos de luna.
7	SZNXKKOZ	Paseo espacial.

CODIGOS ESTRELLA (estos códigos funcionan bien juntos).

8	OXUZNLSX	Correr a supervelocidad.
9	XVUZVUEE	Correr con carga de turbo.

CARGADOR DE POTENCIA PARA DESPEGUE

10	AAVUZULLA	Puede aumentar la potencia del cargador desde una posición estacionaria para permitirle despegar desde dicha posición.

EMPIECE EN CUALQUIER MUNDO

11	PEUZUGAA	Empiece en el mundo 2.
12	ZEUZUGAA	Empiece en el mundo 3.
13	LEUZUGAA	Empiece en el mundo 4.
14	GEUZUGAA	Empiece en el mundo 5.
15	IEUZUGAA	Empiece en el mundo 6.
16	TEUZUGAA	Empiece en el mundo 7.
17	YEUZUGAA	Empiece en el mundo 8.

REUTILICE LOS ARTICULOS

18	YPXXLVGE	Mario (pero no Luigi) puede reutilizar los artículos una y otra vez.

GUARDE LOS PODERES ESPECIALES

19	SZUAUNSO	Se restauran los poderes después de una escena de acción (e.g. si usted era "Fire Mario" (TM), en la pantalla del mapa y entro en una escena de acción murió o se convirtio en "Frog Mario" (TM), volverá a la escena del mapa como "Fire Mario").

SELECCIONE UNA SUPERHABILIDAD
Los siguientes códigos son útiles con el código 20.

20	ZEUXKGAA	Empiece el juego como Fire Mario.
21	LEUXKGAA	Empiece el juego como Raccoon Mario (TM).
22	GEUXKGAA	Empiece el juego como Frog Mario.
23	IEUXKGAA	Empiece el juego como Tanooki Mario (TM).
24	TEUXKGAA	Empiece el juego como "Sledgehammer" Mario (TM).

SELECCIONE UNA SUPERHABILIDAD PERMANENTE.

25	UXKXGLIA	Empiece y continúe como Fire Mario.

INVENCIBILIDAD

26	SZKIKXSE	Invencibilidad después de cambiar de Super Mario (por ejemplo, a Raccoon, Frog, etc.).

SUPERHABILIDAD AUTOMATICA DESPUES DE CAERSE Y MORIR

Con todos los códigos siguientes, verá cómo se convierte en Super Mario si se vuelve a morir.

27	AEOSSZPA + PAOZTGAA	Cambie a SUPERMARIO si se cae de la pantalla y muere.
28	AEOSSZPA + ZAOZTGAA	Cambie a FIRE MARIO si se cae de la pantalla y muere.
29	AEOSSZPA + LAOZTGAA	Cambie a RACCOON MARIO si se cae de la pantalla y muere.
30	AEOSSZPA + GAOZTGAA	Cambie a FROG MARIO si se cae de la pantalla y muere.
31	AEOSSZPA + IAOZTGAA	Cambie a TANOOKI MARIO si se cae de la pantalla y muere.
32	AEOSSZPA + TAOZTGAA	Cambie a SLEDGEHAMMER MARIO si se cae de la pantalla y muere.

Todos los códigos (salvo en los casos apuntados) funcionan para Luigi además de para Mario.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta tres de los códigos de 8 letras a la vez. No obstante, hay ciertos efectos que requieren más de uno de los códigos para que funcionen. Diviertase y acuerdese de probar Sledgehammer Mario, ¡ es tan duro como la piedra!

Super Mario Bros., Mario, Mario Land, Luigi, Fire Mario, Raccoon Mario, Frog Mario, Tanooki Mario, Sledgehammer Mario, Super Mario y Bowzer son marcas registradas de Nintendo of America Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (TM)

¡Vamos! ¡Atese la concha a la espalda y vamos a entrar en un juego serio de códigos! Los Códigos TEEN 1 y 2 le permitirán elegir el número de armas que tendrá y el Código TEEN 4 asegurará que la mayoría de las cosas no podrán hacerle daño. Hay un código para restaurar su energía al máximo cada vez que como una pizza (el Código TEEN6) y un par de códigos para darle cuerda. . .(¡perdone, no tenía mucha gracia! ¿verdad?).

CODIGO TEEN	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	ZENOATGO	Solo se recogen 10 armas.
2	ZUNOATGP	Se recogen 50 armas de una vez.
3	GXSUOAST	La mayoría de los daños no le afectarán.
4	SXVZGSOO	Las algas no podrán dañarle.
5	AEOOGTZA	Carga completa de enérgia de los trozos de pizza.
6	GPUOLNZA	20 misiles en la recogida.
7	TAKOPYLA	Cuerda doble en la recogida.
8	SXVXTLVG	Nunca pierde la cuerda.

Recuerde que puede escoger y com binar los códigos.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (TM) I I : THE ARCADE GAME (TM)

¡ Estos códigos son como muy radicales! Escoja su forma preferida de atacar a los estúpidos y hágase más imponente aún con los Códigos TMNT2 5, 6 u 8. También podrá conseguir vidas adicionales con los Códigos TMNT2 2 ó 3. Si utiliza el Código TMNT2 10, recuerde que alguno de los jugadores tiene que tener una vida disponible para que este código tenga efecto.

CODIGO TMNT2	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .

1	PEOIGPXA	Empiece con 1 vida
2	TEOIGPZA	Empiece con 6 vidas
3	PEOIGPZE	Empiece con 9 vidas
4	AAEAULPA	Vidas infinitas
5	PEXVUZZE	Arma de tortuga más poderosa
6	PEXTUZGE	'Salto y ataque' más poderoso
7	ZEXTUZGA	'Salto y ataque menos poderoso
8	PEXTNZLE	Patada más poderosa
9	PEXTNZLA	Patada menos poderosa
10	SXEAPZVG+SZUAYZVG	En la modalidad de dos tortugas, cuando se resucita un jugador, no se gastará la vida disponible del otro.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez o un código doble (código TMNT2 10) y uno sencillo (por ejemplo, código TMNT2 8).

Si quiere intentar modificar los códigos, los códigos TMNT2 5, 6 y 8 son buenos para eso. Vea la sección sobre la programación de sus propios códigos al principio de este manual para algunas indicaciones útiles.

Teenage Mutant Ninja Turtles II y The Arcade Game son marcas registradas de Mirage Studios, U.S.A.
Son utilizadas por Ultra Software Corporation bajo licencia.

JUEGO TETRIS (TM)

El código TET 5 hace que los bloques caigan por la pantalla más rápidamente cuando apreta DOWN en el controlador, pero la verdadera estrella de los códigos para este juego debe ser el código TET 1.
¡Así es - ahora dos jugadores podrán jugar a Tetris (TM) ! El jugador 1 controla la rotación y el jugador 2 controla los movimientos de los bloques hacia la izquierda y hacia la derecha. Para conseguir que un bloque caiga rápidamente, el jugador 2 tiene que apretar DOWN y despues el jugador 1 tendrá que apretar DOWN. Es increíblemente divertido, y una buena prueba de como comunican dos jugadores - pruébelo .

CODIGO TET	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	ENEALYNN	¡Juego interactivo de dos jugadores!
2	APSEGYIZ	Sólo se necesita completar 10 líneas en el juego B.
3	AISEGYIZ	Se tiene que completar 50 líneas en el juego B
4	AESEGYIZ	Se tiene que completar 80 líneas en el juego B
5	PASAUPPE	Velocidad más rápida de caída 'forzada'

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Podría probar los códigos 1,4 y 5 en combinación para la prueba más difícil de Tetris.

Tetris es una marca registrada de V/O Electronorgtechnica (Elorg). Es utilizada por Nintendo of America Inc. bajo licencia.

JUEGO TO THE EARTH (TM)

Sus tres deseos le van a ser útiles si quiere regresar a la Tierre. Utilice el código EARTH 1 para conservar su energía y pruebe el código EARTH 4 para protegerse de los ataques extraterrestres por el camino. Para un juego megadifícil, combine los códigos EARTH 3, 6 y 9 - ¡sólo unos cuantos tiradores endurecidos podrán vencer esa combinación!

CODIGO EARTH	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	AAVLSTGA	Sus disparos no gastan energía
2	ZAVLSTGA	Sus disparos gastan menos energía
3	AAVLSTGE	Sus disparos gastan más energía
4	AASTUYGP	Las bombas enemigas no le harán daño
5	AASTUYGO	Las bombas enemigas hacen la mitad de daño
6	AZSTUYGO	Las bombas enemigas hacen más daño
7	GOVLUVZA	Energía adicional para disparar al enemigo
8	GEVLUVZA	Menos energía para disparar al enemigo
9	AEVLUVZA	Ninguna energía para disparar al enemigo.

To The Earth es una marca registrada de Nintendo of America, Inc.

JUEGO TOP GUN (TM)

Para llegar a Top Gun (TM) tiene que ser listo. ¿Y qué le aprece esto? ¡Con los códigos TOP 2 al 4, al seleccionar la cantidad usual de misiles antes del vuelo, se engaña a la tripulación de tierra para que carguen el DOBLE de dicha cantidad antes de que llegue Vd. a la cabina! También puede desviarse a cualquier misión mediante los códigos TOP 8 al 10.

CODIGO TOP	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	GXKIKIVG	Misíles infinitos
2	ASEKTOAZ	Despegue con el doble de misiles Hound.
3	AXEKYPGO	Despegue con el doble de misíles Wolf.
4	GOOGAOZA	Despegue con el doble de misíles Tiger
5	GXUSNGVG	Combustible infinito
6	IANKLOZA	Empiece con la mitad de combustible
7	AEKSNLLA	Será inmune a las balas (pero no a los misíles)
8	ZAEGLPPA	Empiece en la misión 2

9	LAEGLPPA	Empiece en la misión 3
10	GAEGLPPA	Empiece en la misión 4

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos a la vez.

Top Gun es una marca registrada de Paramount Pictures corporation. Es utilizada por Konami Inc. bajo licencia.

JUEGO TOP GUN (TM) (The Second Mission)

Además de poder concederse vidas adicionales, podrá seleccionar los códigos que le proporcionan misíles adicionales - podrá empezar un juego de un sólo jugador con 60 misíles Phoenix mediante el código GUN 7 o empezar un juego de dos jugadores con 20 misíles Phoenix mediante el código GUN 8.

CODIGO GUN	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SXUYYIVG	Vidas infinitas
2	PEONLLLA	Empiece con 1 vida
3	TEONLLLA	Empiece con 6 vidas
4	PEONLLLE	Empiece con 9 vidas
5	AASASYPA	Misíles infinítos en el juego de 1 jugador
6	AENAZIPA	Misíles infinitos en el juego de 2 jugadores
7	KUNZGIKO+GLOYAYGO	60 misíles Phoenix en el juego de 1 jugador
8	KONXGISA	20 misíles Phoenix en el juego de 2 jugadores

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos. Puede introducir hasta TRES códigos GUN distintos a la vez.

Top Gun es una marca registrada de Paramount Pictures Corporation. Es utilizada por Konami Inc. bajo licencia.

JUEGO TOTAL RECALL (TM)

Vamos a ver ... nos hemos olvidado ... ahora nos acordamos... ¡Qué aventura más estupenda tenemos aquí con algunos códigos Game Genie(TM) inolvidables! El código CALL 1 le proporciona energía infiníta. Los códigos CALL 2 y 3 le permiten empezar con más o menos energía en TODAS las vidas. Con el código CALL 5, sufrirá sólo una décima sólo una décima partedel daño normal de los atacantes enemigos. Con toda esta ayuda tendrá alguna posibilidad de salvar su hogar. ¡Manos a la obra y hágalo!

CODIGO CALL	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	ATEVVPKZ	Energía infiníta
2	OXEKOPSX+AUEKXOLZ	Empiece con menos energía
3	OXEKOPSX+NNEKXOLX	Empiece con más energía
4	GXKSZXSO	Es más fácil matar a la mayoría de los enemigos.
5	PAOTOOGE	Sufra menos daños
6	KTSTSUUV+YASTKUUNY	Saque la máxima energía de los botes

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos.

Total Recall es una marca registrada de Carolco Pictures, Inc. Es utilizada por Acclaim Entertaiment, Inc. bajo licencia.

JUEGO TOTALLY RAD (TM)

¡Estupendo amigo! Tenemos unos códigos fenomenales para este juego megacaliente! Pruebe los códigos RAD 7 y 8 para tener mayor poder de salto o el código RAD 5 para protegerse de los ataques. ¡Y escuche ! Hasta ahora, si le hubiera gustado tener uso ilimitado de sus poderes mágicos no era posible - ahora si puede - pruebe el código RAD 6!

CODIGO RAD	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SZSEYXVK	Vidas infinitas
2	AEUZKTZA	Empiece con 1 vida
3	IEUZKTZA	Empiece con 6 vidas
4	AEUZKTZE	Empiece con 9 vidas
5	SVVNTKON	No se perderá energía de los malvados
6	GXXAPKSN	Magía Infiníta
7	AOOAYGAO	Supersalto
8	YOOAYGAO	Megasalto
9	TEEONALA	Media vida o media magía da plena energía
10	SZVAYIVG	Es inmune al fuego y al agua

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

Totally Rad es una marca registrada de Jaleco USA, Inc.

JUEGO WEREWOLF: THE LAST WARRIOR (TM)

Cuando sale la luna, las cosas se pueden poner 'peludas'. Puede evitar muchos problemas con su Game Genie (TM). ¿ Qué le parecería tener tiempo infiníto para terminar el juego (código WOLF1)? ¿Y encontrar al Super Hombre Lobo después de haber encontrado sólo una píldora de enfado que le proporcione 1 punto (código WOLF 2) ? Los códigos como éstos hacen que este juego sea muy divertido.

CODIGO WOLF	SE INTRODUCE...	EFECTO...
1	SZXTTLVG	Tiempo infinito

2	PAENGTIA	Sólo necesita 1 punto de enfado para convertirse en el Super Hombre Lobo
3	AAUNGVZA+AAUNPVAA	No se pierde energía de la 'W' azul
4	SZXNPVVK	La 'W' azul no le volverá a convertir en hombre
5	ESKNTIKI	Se gana la máxima energía de los corazones pequeños

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos.

Werewolf: The Last Warrior es una marca registrada de Data East Usa, Inc.
Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO WILD GUNMAN (TM)

Además de vidas adicionales, aquí tiene códigos para modificar el número de malvados que tiene que alcanzar con sus disparos para acabar cada nivel, utilice el Código WILD 9 para que el número de malvados en cada nivel quede en la mitad. También puede empezar con más munición si utiliza los Códigos WILD 6 o 7.

CODIGO WILD	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	GZOGVYVG	Vidas infinitas.
2	PEUISPLA + PENGVALA	Empiece con 1 vida.
3	ZEUISPLE + ZENGVALE	Empiece con 10 vidas.
4	YEUISPLE + YENGVALE	Empiece con 15 vidas.
5	GZNIPAVG	Balas infinitas.
6	AXVIEOYA	Empiece con el doble de las balas normales
7	AUVIEOYA	Empiece con el triple de las balas normales.
8	AEVIEOYA	Empiece con la mitad de las balas normales.
9	IENSOUZA + IESSUZA	Alcance a 5 malvados para terminar el nivel.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez o un código doble (por ejemplo, el Código WILD 4) y un código sencillo (por ejemplo, el Código WILD 6)

Wild Gunman es una marca registrada de Nintendo of America Inc.

JUEGO WILLOW (TM)

Viaje con Willow (TM) en su misión de parar al malvado Bavmorda (TM). ¡Con la ayuda de Game Genie (TM) esto es case posible! Con el Código WILO 1, Willow puede utilizar la magia sin perder sus puntos mágicos. El Código WILO 3 le proporcionará todos los artículos disponibles, una forma buena de empezar cualquier aventura.

CODIGO WILO	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	ZASEGOUI	Magia infinita.
2	TNGLIGSA	No recibirá ningún golpe.
3	XZKYILKP + AVUOXSOZ	Empíece con todos los artículos.
4	GEKISVZA + PNKINTSL	Empiece en el nivel xp 5.
5	PEKISVZE + PVKINTSL	Empiece en el nivel xp 10.
6	TEKISVZE + PNKINTSL	Empiece en el nivel xp 15.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez o un código doble (por ejemplo, el Código WILO 3) con un código sencillo (por ejemplo, el Código WILO 2).

Willow y Bavmorda son marcas registradas de LucasFilm Ltd. Son utilizadas por Capcom USA, Inc., bajo licencia.

Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO WORLD CUP (TM)

Aquí tiene la oportunidad de jugar en el mayor acontecimiento futbolíestico del mundo y de adaptarlo a su estilo de juego. Los Código CUP 1 al 6 se entienden por sí mismos y el Código CUP 7 le proporcionará un juego rápido y si lo que quiere son supertiros, pruebe el Código CUP 8.

CODIGO CUP	SE INTRODUCE.	EFECTO. . .
1	AAXTOZLA / AAKTOZLA	1 minuto en modalidad de torneo.
2	IAXTOZLA / IAKTOZLA	6 minutos en modalidad de torneo.
3	AAXTOZLE / PAKTOZLE	9 minutos en modalidad de torneo.
4	IAXTNXPA / IAKTNXPA	6 minutos en modalidad de partido.
5	ZAXTNXPA/ ZAKTAXPA	3 minutos en modalidad de partido.
6	AAXTNXPA / AAKTNXPA	1 minuto en modalidad de partido.
7	PEXLUIAA	Jugadores más rápidos.
8	AYXXNXAL	Tiros "normales" más potentes.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos. Puede introducir hasta TRES códigos distintos a la vez.

World Cup es una marca registrada de Technos Japan Corp.

JUEGO WRATH OF THE BLACK MANTA (TM)

Con el Game Genie (TM) podrá asegurarse que no morirá si cae de la pantalla, utilice el Código MANT 3. El Código MANT 4 también es útil, mejora su capacidad de salto desde una posición estacionaria pero sólo funciona después de la primera vez que salte una vez que empiece en un área.

CODIGO MANT	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	AEXALTLE	Empiece con energía adicional.
2	SXNYASVK	La mayoría de los enemigos no le harán daño.

3	SXKPXEVK	No se morirá nunca se se cae de la pantalla.
4	GXVXEUSO	Megasalto desde una posición estacionaria.

Recuerde que puede escoger y combinar los códigos, puede introducir hasta TRES Códigos MANT a la vez.

Wrath of the Black Manta es una marca registrada de Taito America Coporation.

Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO WRECKING CREW (TM)

Acuérdese de utilizar los Códigos CREW 1 y CREW 2 en combinación si quiere que ambos jugadores tengan vidas infinitas, no importa en que orden los introduce en el Game Genie (TM), siempre que se introduzcan los dos, ambos jugadores tendrán vidas infinitas.

CODIGO CREW	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SXGXGL	Vidas infinitas, jugador 1.
2	SXIXZL	Vidas infinitas, jugador 2.
3	PELXYP	Ambos jugadores empiezan con 1 vida
4	PELXYO	Ambos jugadores empiezan con 10 vidas.
5	YELXYO	Ambos jugadores empiezan con 15 vidas.

Wrecking Crew es una marca registrada de Nintendo of America Inc.

Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

JUEGO WF WRESTLEMANIA TM.

Los códigos WF 1 al 3 le permiten cambiar el alargamiento del tiempo de que disponga para pelear. Si usted es una verdadero "profesional" en este juego pruebe con el código 1 para comprobar que es capaz de acabar con alguién en un minuto.

CODIGO WF	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	PAXGXPLA	Duración de un round de 1 minuto.
2	TAXGXPLA	Duración de un round de 6 minutos.
3	PAXGXPLE	Duración de un round de 9 minutos.

Wrestling WF es una marca comercial de TitanSports, Inc.

JUEGO ZELDA II: THE ADVENTURES OF LINK (TM)

Aquí tiene unos códigos geniales de Game Genie (TM) para la segunda gran aventura Zelda. El Código ZEL 5 le permite a Link (TM) realizar megasaltos y los Códigos 6 al 10 le permite canjear el encanto del Escudo que es más fácil de conseguir por otros encantos útiles. (La pantalla indicará que todavía tiene el encanto del Escudo pero en realidad tendrá los poderes del otro encanto).

CODIGO ZEL 2	SE INTRODUCE. . .	EFECTO. . .
1	SZKKNXVK	Link (TM) tiene vidas infinitas.
2	PAVGGLLA	Link empieza con 1 vida.
3	TAVGGLLA	Link empieza con 6 vidas.
4	PAVGGLLE	Link empieza con 9 vidas.
5	ALKOZIAI	Megasaltos.
6	AAKEEVSA + EPKEOVVE	Se canjea el encanto del Escudo por el encanto del Fuego.
7	LYKEEVSA + VAKEOVVE	Se canjea el encanto del Escudo por el encanto del Encanto.
8	OLKEEVSA + OPKEOVVA	Se canjea el encanto del Escudo por el encanto del Duende.
9	IIKEEVSE + VAKEOVVE	Se canjea el encanto del Escudo por el encanto de la Vida.
10	UYKEEVSA + OPKEOVVA	Se canjea el encanto del Escudo por el encanto del Trueno.

Recuerde que puede escoger y combinar sus códigos.

Zelda II: The Adventures of Link y Link son marcas registradas de Nintendo of America Inc.

Game Genie es una marca registrada de Codemasters Software Co. Ltd.

Indice dos Jogos...Pag. Seguinte

Apresentação do Game Genie 70

Instalação do Game Genie 71

Como introduzir o cassete de jogos...................... 71

Como introduzir o Game Genie 72

Como retirar o Game Genie.................................. 73

Como Por em funcionamento 73

Introdução de códigos 74

Correcção de erros.. 74

Como iniciar o jogo 75

Códigos de erro 75

Manual de problemas de utilização 76

Programação personalizada de jogos de video..... 77

Chave dos Simbolos Códigos................................ 80

Lista dos Jogos 16

JUEGO / JOGO	PAGINA
Adventures of Lolo 2™	16
Adventures of Lolo 3™	16
Arch Rivals™	16
Astyanax™	17
Bad Dudes™	17
Balloon Fight™	18
Batman™	18
Battle of Olympus™	19
Bigfoot™	19
Bionic Commando™	20
Blades of Steel™	20
Blaster Master™	20
Blue Shadow™	21
Boulderdash™	21
A Boy and His Blob™	22
Bubble Bobble™	22
Burai Fighter™	23
Captain Skyhawk™	24
Castlevania™	24
Castlevania ™ II:Simon's Quest	25
Chip'n'Dale™	25
Donkey Kong Classic™	25
Donkey Kong Jr™	26
Double Dragon™	26
Dr Mario™	27
Dragon's Lair™	27
Exitebike™	28
Faxanadu™	28
Gauntlet II™	29
Goonies II™	29
Gradius™	29
The Guardian Legend™	30
Guerrilla War™	30
Hogan's Alley™	31
Ice Climber™	31
Ikari Warriors™	31
Iron Tank™	32
Ironswords™ -Wizards&Warrior™ II	32
Isolated Warrior™	33
Ivan Ironman Stewart's Super Off-Road™	33
Jackie Chan's Action Kung-Fu™	34
Kabuki: The Quantum Fighter™	34
Kickle Cubicle™	35
Kid Icarus™	35
Knight Rider™	35
Kung Fu™	36
The Legend of Zelda™	37
Life Force™	37
Little Nemo: The Dream Master™	38
Low G Man™	38
Mario Bros™	39
Mega Man™	39
Megaman 3 ™	40
Metal Gear™	40
Metroid™	40
Mike Tyson's Punch Out™	41
Mission: Impossible™	41
The New Zeland Story™	42
North & South™	42

INDICE DE JUEGOS/INDICE DOS JOGOS

JUEGO / JOGO	PAGINA
Paper Boy™	43
Pin-Bot™	43
Pinball™	43
Popeye™	44
Power Blade™	44
Pro-Wrestling™	44
Puzznic™	45
Rad Racer™	45
RC PRO AM™	46
Robocop™	46
Rollergames™	47
Rush 'n' Attack™	47
Shadow Warriors™	48
Silent Service™	48
Snake's Revenge™	49
Snake, Rattle 'n; Roll™	49
Soccer™	50
Solar Jetman™	50
Solstice™	51
Star Wars™	52
Stealth ATF™	52
Super Mario Bros™	53
Super Mario Bros™ 2	54
Super Mario Bros™ 3	55
Teenage Mutant Ninja Turtles™	57
Teenege Mutant Ninja Turtles™ II	57
Tetris™	58
To The Earth™	59
Top Gun™	59
Top Gun™ : The Second Mission	60
Total Recall™	60
Totally Rad™	61
Werewolf: The Last Warrior™	61
Wild Gunman™	62
Willow™	62
World Cup™	63
Wrath of the Black Manta™	63
Wrecking Crew™	64
WF Wrestlemania™	64
Zelda II: The Adventures of Link™	64

Apresentação do Game Genie™ Video Enhancer

Com o Game Genie Video Game Enhancer,pode programar os seus jogos de video para alterar algumas caracteristicas de muitos jogos populares da consola Nintendo. As alterações que fizer com o Game Genie não são permanentes e desaparecem quando o deck for desligado. Quando ligado correctamente, Game Genie não danifica as suas cassetes nem o deck.

Game Genie é uma especie de cassete que liga a sua cassete de jogos ao deck. Ao ligar o seu deck aparecerá um ecran inicial chamado ecran de códigos. Neste ecran pode introduzir códigos especiais , a partir dos exemplos que constam na lista deste manual, para alterar as caracteristicas dos jogos (os jogos aparecem por ordem alfabetica, começando na pagina 16). Pode tambem programar os seus proprios códigos.

Podem ser introduzidos até 3 códigos ao mesmo tempo. Algumas alterações de jogo mais avancadas requerem mais do que um código para entrar.

Antes de comecar a introduzir os códigos, deve ligar o Game Genie.

A consola Nintendo deve ser ligada normalmente, de acordo com as instruções que acompanham o jogo. DESLIGUE O DECK ANTES DE INTRODUZIR O GAME GENIE.

O PÓ ESTRAGA!

O Pó nos conectores do deck, na cassete de jogos ou no Game Genie da Consola Nintendo pode causar problemas no funcionamiento dos jogos.
Se tiver algum dos PROBLEMAS que se seguem, pode facilmente resolvê-los, limpando o deck, a cassete e os conectores do Game Genie.

. INTERUPÇÕES DE JOGO OU PARAGENS DE IMAGEM
. DEFORMAÇÕES OU PERTURBAÇÕES DE IMAGEM

Recomendamos o uso regular de um KIT DE LIMPEZA como por exemplo o do Nintendo. Siga as instruções que vem junto com o estojo.
UTILIZE O KIT DE LIMPEZA PARA LIMPAR AMBOS OS EXTREMOS DO GAME GENIE. Limpe o conector preto utilizando a ferramenta fornecida no kit de limpeza da consola Nintendo. Limpe o outro lado 'utilizando a ferramenta fornecida para limpeza da cassete de jogos.

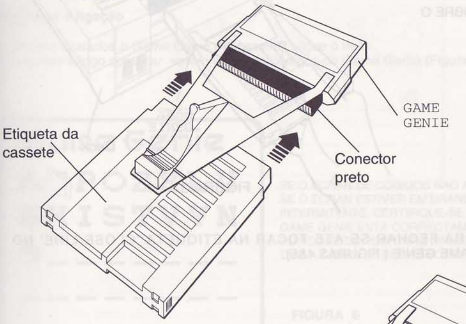
MANTENHA O SEU GAME GENIE LIMPO . Guarde-o sempre na caixa.

Para mais informaçaõ consulte o Manual de problemas de utilização.

Instalação da cassete de jogos.

1) Faça cuidadosamente a ligação da cassete de jogos ao conector preto de modo a que o manipulo do Game Genie se sobreponha a parte superior (label) da cassete. (Figura 1&2).

FIGURA 1



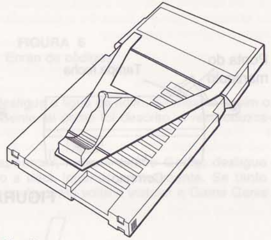


FIGURA 2

Instalação do Game Genie
1) DESLIGUE O DECK ANTES DE INICIAR A OPERAÇAO DE INSTALAÇAO DO GAME GENIE
2) Faca a ligação do Game Genie ao deck (juntamente com a cassete)
EMPURRE O GAME GENIE CUIDADOSA MAS FIRMEMENTE ATE AO FUNDO DO DECK E ATE QUE A PONTA DO MANIPULO TOQUE NA TAMPA DO DECK (FIGURA 3 NA PAGINA SEGUINTE)
INTRODUZCA O GAME GENIE FIRMEMENTE ATE AO FUNDO DO DECK . A TAMPA DEVERA FECHAR-SE SOBRE O MANIPULO. (Figura 3)

INTRODUZCA O GAME GENIE FIRMEMENTE ATE AO FUNDO DO DECK

A TAMPA DEVERA FECHAR-SE SOBRE O MANIPULO.

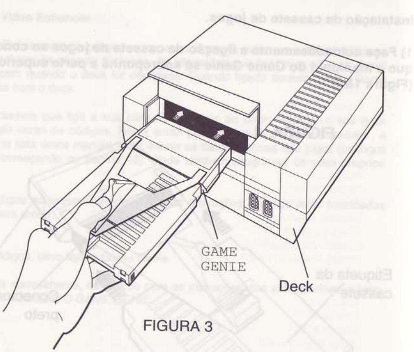


FIGURA 3

A TAMPA DEVERA FECHAR-SE ATE TOCAR NA ETIQUETA 'CLOSE LINE' NO MANIPULO DO GAME GENIE (FIGURAS 4&5).

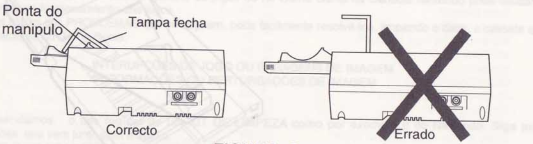


FIGURA 4

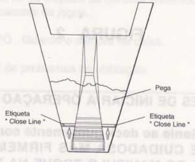


FIGURA 5

SE A TAMPA NAO TOCAR NA ETIQUETA 'CLOSE LINE', OU SE A TAMPA NAO FECHAR, RETIRE O GAME GENIE COMO DESCRITO NA SECCAO SEGUINTE, E TORNE A INTRODUZI-LO COMO ACIMA DESCRITO.

Como retirar o Game Genie

1) DESLIGUE O DECK ANTES DE RETIRAR O GAME GENIE

2) Segurando a tampa do deck aberta, segure a cassete, premindo com o polegar o manipulo do Game Genie, e puxe cuidadosadamente para desligar o Game Genie.

3) Retire cuidadosamente a cassete do Game Genie.

Como fazer a ligação

1) Uma vez intalados o Game Genie e a cassete , ligue o deck.
Antes de ver o jogo comecar verá o ecran de códigos do Game Genie (Figura 6).

SE O ECRAN DE CODIGOS NAO APARECER, OU SE O ECRAN ESTIVER EM BRANCO OU INTERMITENTE, CERTIFIQUE-SE DE QUE O GAME GENIE ESTA CORRECTAMENTE INTRODUZIDO. EMPURRE FIRMEMENTE ATE QUE A TAMPA SE FECHE SOBRE O MANIPULO.

FIGURA 6
Ecran de códigos

AVISO: Se o ecran de códigos não aparecer, desligue e ligue de novo. Se mesmo assim o ecran não aparecer, desligue, retire o Game Genie tal como foi descrito, e reintroduzca-o cuidadosamente no deck.

Se mesmo assim o ecran de códigos não aparecer, retire o Game Genie, desligue a cassete e experimente tanto a cassete como a deck jogando normalmente. Se tanto a cassete como o deck estiverem a funcionar correctamente volte a instalar o Game Genie e tente de novo.

IMPORTANTE: Alguns jogos podem ser incompativeis com o Game Genie e nesse caso o ecran dos códigos não aparecerá.

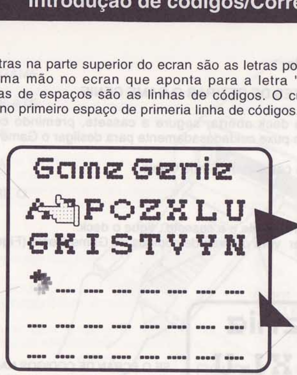
Introdução de códigos

1) Para introduzir os códigos, procure o nome do jogo neste namual e escolha os códigos que deseja utilizar. Lembre-se que pode introduzir até 3 códigos de uma só vez, e que alguns efeitos requerem mais do que 1 código.

2) Para introduzir os códigos no ecran, utilize o painel de comandos no comando numero 1 do Nintendo.

As duas linhas de letras na parte superior do ecran são as letras possiveis que constituem os códigos. Verá uma mão no ecran que aponta para a letra "A" no canto superior esquerdo.As trés filas de espaços são as linhas de códigos. O cursor (sob a forma de estrela) irá aparecer no primeiro espaço de primeria linha de códigos. (Figura 7)

Mão



"Code Screen"
" Ecran de códigos
(

Letras possiveis
à escolha

Cursor
"Forma de Estrella"

Linhas de códigos

FIGURA 7

Aviso: Se estiver a utilizar um comando especial e tiver dificuldades em introdizir os códigos Game Genie, utilize o comando normal que vem com o deck Nintendo para introduzir os códigos, e depois substitua-o pelo comando especial para jogar. Se estiver a usar um atirador , ligue-o à saida 2 e o comando à saia 1. Utilize o comando para introduzir os códigos e o atirador para jogar.

3) Com a mão aponte para a primeira escolha de letras carregando nas teclas UP, DOWN, LEFT, RIGHT , do comando.

4) CARREGUE NA TECLA 'A' PARA INTRODUZIR A LETRA NA LINHA DE CODIGOS.
O cursor "Estrella" passará para a posição seguinte na linha de códigos. Continue deste modo até que tenham sido introduzidas todas as letras de código. Está assim introduzido o seu primeiro código.

5) A luminusidade de toda a linha de códigos ficará menos intensa, e a "Estrella" passará para a primeira posição da proxima linha de códigos.

6) Repita este processo para introduzir até trés códigos, se pretender.

Correcção de erros

1) Se cometer um erro e introduzir uma letra errada, carregue na tecla "B" para apagar a ultima letra introduzida. Depois introduzca a letra correcta conforme descrito nas fases 3 & 4 da secção anterior.

2) Pode tambem colocar o cursor "estrella" em qualquer letra previamente introduzida nas linhas de códigos, baixando a mão para a linha de código, e apontando-a para a letra que pretende alterar, carregue na letra "A". A letra que pretende substituir sobressairá. Pode então introduzir outra letra subindo de novo a mão para a zona de escolha de letras, e carregando na letra "A" outra vez. Repita este processo para mudar quaisquer outras letras introduzidas.

3) Para voltar ao espaço da linha de códigos onde se encontrava, volte a colocar a mão nessa posição, carregue na tecla "A" para fazer sobressair, e depois coloque de novo a mão na zona de escolha de letras para continuar a introduzir códigos

Como começar o jogo

QUANDO ESTIVEREM INTRODUZIDOS TODOS OS CODIGOS DESEJADOS, VERIFIQUE-OS PELO MENOS DUAS VEZES PARA SE CERTIFICAR DE QUE FORAM CORRECTAMENTE INTRODUZIDOS.
Para começar a jogar, carregue na tecla "START" do comando. O primeiro ecran do jogo irá aparecer normalmente. Continue a jogar, de acordo com as instrucções do jogo. Si quiser em qualquer altura do jogo voltar ao ecran de códigos do Game Genie, carregue na tecla "RESET".
Se quiser jogar normalmente sem introduzir códigos, não é necessário retirar o Game Genie. Basta carregar na tecla "START" sem introduzir quaisquer códigos no ecran correspondente.

Se tiver problemas com os códigos...

Fizeram-se todas as tentativas no sentido de experimentar e verificar todos os códigos que constem na lista deste manual. No entanto é possivel que alguns códigos ou combinações de códigos causem efeitos indesejaveis em qualquer altura do jogo. Se isto acontecer os jogos e o deck não serão danificados. Desligue simplesmente o deck e volte a ligá-lo para fazer aparecer o ecran.

*Verifique se introduziu correctamente os códigos.
*Se o problema ocorreu quando utilizava um unico código, introduza outro código.
*Se o problema ocorreu quando utilizava uma combinação de códigos, tente introduzi-los por outra ordem ou tente uma nova combinação de códigos.
*A introdução simultanea de palavras chave e códigos pode causar problemas em alguns jogos.
*Recomence o jogo.

Se encontrar um código ou combinação de códigos que cause uma interrupção de jogo ou qualquer outro efeito indesejavel , escreva-nos para a morada abaixo indicada. Não se esqueça de mencionar o seu nome, idade, morada e número de telefone, assim como o(s) código(s) de problemas e uma breve descrição do problema. As suas observações podem ajudar-nos aaperfeiçoar as próximas edições do Livro de Códigos.

Bonecas e Brinquedos ProFamosa Lda.
Casal Do Miranda
Estrada da Paia
2675 ODIVELAS

Manual de problemas de utilização

CERTIFIQUE-SE DE QUE INTRODUZIU BEM ATE AO FIM O GAME GENIE NO DECK. A TAMPA DO APARELHO DEVERA FECHAR-SE SOBE O MANIPULO. ESTA E A PRINCIPAL CAUSA DE PROBLEMAS INCLUSIVE A AUSENCIA DE IMAGEM, AUSENCIA DE ECRAN DE CODIGOS OU ECRAN INTERMITENTE.

PROBLEMA: Paragens de imagem ou interrupções de jogo. SOLUÇAO:
*LIMPE OS CONTACTOS METALICOS DO DECK, CONECTORES DO GAME GENIE E DA CASSETE UTILIZANDO UM KIT DE LIMPEZA COMO O DO NINTENDO.
*Código com problema. NAO CAUSARA DANOS NO JOGO. Desligue e volte a ligar e re-introduza os códigos. Se estiver a utilisar um único código, escolha outro código. Se estiver a utilisar 2 ou 3 códigos introduza-os por outra ordem ou tente uma combinação diferente de códigos.

PROBLEMA:Ausencia de imagem. SOLUÇAO:
*CERTIFIQUE-SE DE QUE EMPURROU ATE AO FIM O GAME GENIE NO NO DECK LIMPE OS CONTACTOS METAL!COS DO DECK, OS CONECTORES DO GAME GENIE E DA CASSETE UTILISANDO UM KIT DE LIMPEZA COMO O DO NINTENDO.
* Certifique-se de que tanto a televisão como a deck Nintendo estão ligados à corrente electrica.
* Certifique-se de que a televisão e o deck estão ligados.
* Certifique-se de que a televisão e o deck estão correctamente ligados de acordo com as instruções do Nintendo.
* Certifique-se de que o interruptor do deck Channel 3/4 está correctamente posicionado de acordo com as instruções do Nintendo.
* Retire o Game Genie , introduza a cassete do jogo no deck e verifique se o jogo e o deck funcionam bem. Se o problema surgir sem o Game Genie, consulte as instruções do Nintendo.

PROBLEMA:Ausencia de ecran de códigos. SOLUÇAO:
* CERTIFIQUE-SE DE QUE O GAME GENIE ESTA BEM INTRODUZIDO, LIMPE OS CONTACTOS METALICOS DO DECK, OS CONECTORES DO GAME GENIE DA CASSETE UTILISANDO UM KIT DE LIMPEZA COMO O DO NINTENDO.
* Desligue e volte a ligar o deck.
* Retire o Game Genie e volte a introduzirlo firmemente no deck. A tampa do deck deverá fechar-se até à marca "Close Line" no manipulo do Game Genie .
* Retire o Game Genie, desligue a cassete de jogos do Game Genie e com cuidado volte a ligar. Volte a introduzir o Game Genie no deck.
* Retire o Game Genie, introduza a cassete no deck e verifique se o jogo e o deck funcionam normalmente (Veja "Ausencia de Imagem" em cima)

PROBLEMA: Ausencias esporádicas de imagem ou ecran de códigos. SOLUÇAO:
*Jogo pode não ser compativel com o Game Genie. Tente outro jogo.
* LIMPE OS CONTACTOS METALICOS DO DECK, OS CONECTORES DO GAME GENIE E DA CASSETE UTILISANDO UM KIT DE LIMPEZA COMO O DO NINTENDO.
*Deficiente ligação entre o Game Genie e a cassete ou deck. Repita as operações de ligação.

PROBLEMA:Dificuldades na ligação do Game Genie à cassete. SOLUÇAO:
* Isto é normal, especialmente quando o Game Genie é novo e NAO DANIFICARA A CASSETE.

PROBLEMA: Ruidos anormais quando se introduz Game Genie no deck. SOLUÇAO:
* Isto é normal, especialmente quando o Game Genie é novo e NAO DANIFICARA O DECK.

PROBLEMA: Dificuldades na ligação do Game Genie ao deck . SOLUÇAO:
* Isto é normal. Introduzca bem Game Genie no deck. Com alguma practica deixa de constituir um problema.

PROBLEMA: Efeitos anormais que não interrompem o jogo. SOLUÇAO:
*Código com problema. NAO DANIFICARA O JOGO. Continue a jogar ou desligue e volte a ligar e reintroduza os códigos. Se estiver a utilizar um unico código, escolha outro. Se estiver a usar 2 ou 3 códigos introduza-os por outra ordem ou tente uma combinação diferente de códigos.

A Programação dos seus Códigos

Os códigos que constam deste manual dão-lhe uma ideia dos tipos de efeitos que pode criar ao programar os seus códigos de modo a aumentar o prazer e o divertimento do jogo.
Sempre que programar os seus códigos, lembre-se das seguintes instruções:

* A maneira mais facil de programar os seus códigos é fazer ligeiras alterações aos códigos existentes. Os cuadros da secção seguinte, mostram-lhe como alterar os códigos de exemplo do manual para criar efeitos divertidos.
* Se quiser fazer pequenas alterações aos códigos existentes, é melhor deixar o mesmo número de letras no código.
* Pode também programr códigos usando simplesmente letras ao acaso. Os melhores resultados obtem-se quando se constroem códigos de 6 letras.
* A utilisação de 3 códigos ao mesmo tempo aumenta as probabilidades de conseguir um efeito, mas também torna mais difícil a programação de códigos ao acaso, pois é mais difícil perceber qual dos códigos está a provocar o efeito.
* Muitos dos códigos com o comprimento correcto provocarão algum efeito, mas frecuentemente a alteração será tão pequena que nem dará por ela. Terá de experimantar varios códigos ao acaso para conseguir um efeito eventualmente interessante.
* Se descobrir um código ao acaso que provoca um efeito interessante, tente altera-lo utilisando as técnicas de programação que encontram na secção seguinte. Assim, as probabilidades de conseguir um efeito verdadeiramente bom são maiores.

O êxito na programação de códigos dependerá muito do factor sorte. Tente sempre, não desista! Poderá nem sempre gostar dos efeitos que criou. Quase todos eles são possiveis-bons, maus, interessantes, maçadores, dicertidos ou simplesmente sem graça.

Se ao programar um código o jogo parar ou se produzirem efeitos anormais, desligue e volte a ligar o deck, e em seguida programe outros códigos para jogar.

Como programar

Existem dois métodos essenciais para programr os seus códigos pela simples alteração dos códigos existentes.

Utilisando o Método n. 1, pode alterar a **primeira** ou a **segunda** letra do código.
Utilisando o Método n. 2, pode alterar a **primeira** ou a **ultima** letra do código.

Si quiser, pode tambem combinar os dois métodos.

Os metodos n.1 e n.2, funcionarão melhor com **codigos unicos,** quando o efeito do código que pretende alterar tem **numeros** (por exemplo, número de vidas, número de balas, número de armas, número de segundos ou minutos, no cronómetro).

A melhor maneira de proceder é escrever o código original, procurar as escolhas nos quadros abaixo e depois escrever por baixo do código original todas as variações possiveis.

NAO ESQUEÇA: Se o código que programou interromper o jogo ou causar efeitos anormais, desligue e volte a ligar o deck. Em seguida programe outros códigos para jogar.

Método n. 1

Utilisando o método n.1 pode alterar a **primeira** ou a **segunda** letra do código original. Primeiro tente alterar a primeira letra e escreva o novo código. Depois a segunda. Tente depois alterar a primeira e a segunda ao mesmo tempo.

Como utilisar os cuadros: Procure a letra que pretende alterar num dos quadros. Depois substitua uma das outras letras **do mesmo quadro.**
Quanto mais afastadas estiverem as letras no quadro, maior será a alteração do efeito. Por ejemplo , no quadro 1 se substituir a letra **A** pela letra **Y**, isso provocará uma diferença maior do que se substituir a letra **A** pela letra **Z.** No quadro 2 se substituir a letra **V** pela letra **O** provocará uma diferença maior do se substituir a letra **V** pela letra **S.**

QUADRO 1	A P Z L G I T Y

EJEMPLO: Se a primeira ou segunda letra do código fór **P** pode mudá-la para **A ,Z ,L ,G , I ou Y**. Tente todos !

QUADRO 2	E O X U K S V N

EJEMPLO: Se a primeira ou segunda letra do código fór **U** pode mudá-la para **E, O, X, K, S, V ou N**. Tente todos!

EJEMPLOS PARA O METODO 1 : O exemplo do código 6 do Game Genie para o jogo **Super Mario Bros.** é **A P Z L G K**, que permite ao Mario saltar mais alto quando não está a correr. Utilizando o Metodo n. 1 , procure a primeira letra **(A)** nos quadros. No quadro 1, encontra letra **A**. Uma das letras pela qual pode substituir a letra **A** é **L** .

Código original **A** P Z L G K   Utilizando o Quadro 1 **L** P Z L G K

Procure a segunda letra , **P** . Também encontra a letra **P** no quadro 1. **G** é uma das letras pela qual pode substituir o **P.**

Código original A **P** Z L G K   Utilizando o Quadro 1 A **G** Z L G K

Experimente combinar estes dois exemples. Veja o que acontece !

Super Mario Bros. y Mario são marcas comerciais da Nintendo Company Ltd.

Exemplo do código Game Genie para o jogo **Snake, Rattle 'N' Roll é E P N N V X T T** que lhe permite atrasar o cronómetro. Utilizando o metodo n. 1, procure a primeira letra **E** nos quadros. No quadro 1 encontra a letra **E.** uma das letras pela qual pode substituir esta é o **X.**

Código original **E** P N N V X T T   Utilizando o Quadro 2 **X** P N N V X T T

Procure a segunda letra, **P.** Também encontra a letra **P** no quadro 1. A letra **Z** é uma das letras pela qual pode substituir o **P.**

Código original E **P** N N V X T T   Utilizando o Quadro 2 E **Z** N N V X T T

Experimente combinar estes dois exemplos . Veja o que acontece !

Snake, Rattle 'n' Roll é uma marca comerciai da Nintendo Company Ltd.

Metodo n. 2

Utilizando o método n. 2 pode mudar a primeira ou a ultima letra do código original. Tente primeiro alterar a primeira letra. Depois a última. Experimente alterar a primeira e a última ao mesmo tempo.

Como utilizar o quadro: Procure a letra que pretende alterar no quadro e substitua-a pela letra imediatamente à direita.

A	pode ser alterado para	E	G	pode ser alterado para	K
E	pode ser alterado para	A	K	pode ser alterado para	G
P	pode ser alterado para	O	I	pode ser alterado para	S
O	pode ser alterado para	P	S	pode ser alterado para	I
Z	pode ser alterado para	X	T	pode ser alterado para	V
X	pode ser alterado para	Z	V	pode ser alterado para	T
L	pode ser alterado para	U	Y	pode ser alterado para	N
U	pode ser alterado para	L	N	pode ser alterado para	Y

EXEMPLOS: Se a primeira letra do código fór **O**, pode substitui-la por **P**. Se a última letra do código fór **Y**, pode substitui-la por **N.**

EXEMPLOS PARA O METODO 2 : Volte ao exemplo do código 6 do Game Genie para o jogo **Super Mario Bros.** é **A P Z L G K**. Ao procurar a primeira letra, **A,** verifique que a letra **A** pode ser alterada para **E.**

Código original   **A** P Z L G K   Utilizando o Quadro 3   **E** P Z L G K

Procure a ultima letra , **K,** verifique que a letra **K** pode ser alterada para letra **G.**

Código original   A P Z L G **K**   Utilizando o Quadro 3   E P Z L G **G**

Tente combinar estes dois exemplos. Veja o que acontece !
Mas se utilizar os métodos n.1 e n.2 poderá aparecer-lhe um código assim:

Código original   **A** P Z L G **K**   Utilizando ambos os métodos **Z** P Z L G **G**

Veja se descobre como isto foi feito.

Volte ao exemplo do código 3 do Game Genie para o jogo **Snake, Rattle 'N' Roll** é **E P N N V X T T.**
Procure a última letra **T.** Verá que o **T** pode ser alterado para **V.**

Código original   E P N N V X T **T**   Utilizando o Quadro 3   E P N N V X T **V**

Lembre-se de que a programção é uma arte que requer muita paciéncia, experimentar por tentativas e erros. As técnicas não funcinarão em todos os códigos mas continue a tentar, até encontrar um código que funcione. Como é evidente os métodos que aquí descrevemos não são os unicos que resultam. Procure as suas própias técnicas de programação.

Existem muitos tipos diferentes de códigos que pode utilizar para alterar as características de jogo do Game Genie - Video Game Enhancer . Para uma rápida consulta, descubra nesta página o símbolo do tipo de código que pretende utilizar. Depois descubra os códigos de jogo nas listas das páginas que se seguem (os jogos aparecem por ordem alfabetica). Descubra então o simbolo que está junto do código ou códigos correspondente.

Munições

Energia/ Alimentos Combustivel

Extra/ Continua/ Créditos

Handicap

Vidas infinitas

Invencivel Protecção

Armazem armas/ Equipamento/ Ligar energia

Vidas

Magia

Dinheiro/ Moedas no jogo

Mega-Power/ e por vezes vidas infinitas

Super-Mega Power

Velocidade

Super-voador

Super Saltos/ Mega Saltos

Cronómetro

Armas Equipamento

Mundo Curvas, nivel e etapa

Misterio/Sobrenatural Especial/Desafía categorias

Game Genie™ actua sobre numerosos titulos de juegos para el Nintendo Entertaiment System®. No todos los efectos pueden ser producidos al mismo tiempo, y algunos efectos no son realizables en todos los juegos.

O Game genie™ funciona com muitos jogos da marca Nintendo Entertaiment System®. Nem todos os efeitos poderão ser criados ao mesmo tempo, e alguns deles não são utilizaveis nalguns jogos.

Game Genie™ es un producto comercializado por FAMOSA, y no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO COMPANY LTD. Las marcas NINTENDO pertenecen a esta última empresa.

O Game Genie™ é un produto comercializado por PROFAMOSA, não sendo, nem distribuido, nem referendado por NINTENDO COMPANY LTD. As marcas NINTENDO, são pertenca desta última empresa.

DISTRIBUIDO por FAMOSA
Fábricas Agrupadas de Muñecas
de Onil, S.A.
San Antonio, 8
03430 ONIL (Alicante)

DISTRIBUIDO EM PORTUGAL
POR PROFAMOSA, LDA

Casal do Miranda
Estrada da Paià
2675 ODIVELAS

©1990–1991–1992, Lewis Galoob Toys, Inc. All rights reserved. Fabricado en China por Lewis Galoob Toys, Inc. South San Francisco, CA 94080.
Las caracteristicas del producto pueden ser objeto de cambio.
Impreso en China

INVENTED BY
CODEMASTERS™

GAME GENIE™ y CODEMASTERS son marcas comerciales que pertenecen a Codemasters Software Co Ltd. Las marcas se utilizan de acuerdo con una Licencia.

O GAME GENIE™ e CODEMASTERS são marcas comerciais pertencentes à empresa Codemasters Software Ltd. Co.. AS marcas utilizam-se de acordo com uma Licenca.